06 2018 | 249
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

SHADOW OF THE TOMB RAIDER
ТЁМНАЯ АРХЕОЛОГИЯ

ИЗ КУСТОВ: BATTLE ROYALE
ГЛАВНЫЙ ТРЕНД В ШУТЕРАХ

GOD OF WAR
НЕМОЛОДОЙ ПАПА

GWENT: THE WITCHER CARD GAME • BATTLETECH • «WORLD OF WARCRAFT: БИТВА ЗА АЗЕРОТ»
DEVIL MAY CRY HD COLLECTION • FROSTPUNK • TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA
JURASSIC WORLD EVOLUTION • A WAY OUT • LEAGUE OF LEGENDS • WORLD OF TANKS 1.0
WAR THUNDER • ПРОЕКТ «АРМАТА» • «МСТИТЕЛИ: ВОЙНА БЕСКОНЕЧНОСТИ» • FRANTICS

9 771560 258026 18006
ИгроМедиа

Мир Фантастики

mirf.ru

16+

ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ

- НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
- ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
- СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ, ПОЧИТАТЬ И ПОСЛУШАТЬ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ
- ФАНТАСТИЧЕСКИЙ АРТ И КОСПЛЕЙ

ЧЕМ ЗАКОНЧИТСЯ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»? КАКИМ МОГ БЫТЬ СЮЖЕТ ФИЛЬМА «ЧУЖОЙ: ЗАВЕТ»? КАКИЕ СЦЕНЫ ВЫРЕЗАЛИ ИЗ «ПОСЛЕДНИХ ДЖЕДАЕВ»? КАК ИЛОН МАСК МЕНЯЕТ МИР?

РЕКЛАМА

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Мир массовой культуры сотрясся от грозной поступи. Нет, не кратосовской – хотя спартанец и наделал немало шума на Западе. Наступила эпоха Таноса. Новый блокбастер от **MARVEL** не просто удался – он решился на такие вещи, о которых весёлые кинокомиксы до этого и думать не смели. Если раньше группа «величайших героев Земли» боролась со вполне рядовыми явлениями – вторжением инопланетных захватчиков или взбесившимся ИИ, то теперь они вступили в схватку с противником, которого до дрожи в коленках боятся по всему космосу!

Ставки не просто выросли – MARVEL наконец перестала стесняться убивать своих героев направо и налево, и за них действительно начинаешь переживать. Кроме того, нам показали по-настоящему крутого злодея – не местечкового тирана и садиста, а живое воплощение идеи, несокрушимой волей добивающееся своего. В общем, извини, Кратос, но самый крутой мужик этого номера у нас сегодня фиолетоволикий коллекционер минералов. Вот тебе утешительная обложка!

Ну а мы меж тем решились на очередной эксперимент. С развитием интернета игры всё чаще отходят от классической модели «сделал и забыл». Создатели проектов поддерживают их годами, и те постепенно меняются до неузнаваемости. Поэтому наши старые рецензии становятся неактуальными – той игры, что мы когда-то обозревали, по факту уже давно нет. Вот мы и взялись писать новые рецензии на заслуженные хиты-долгожители: **World of Tanks**, **War Thunder**, **League of Legends**…

Отдельно отмечу, что ещё в этом номере весьма солидный «Железный цех» – больше двадцати страниц! Во многом это заслуга большой статьи о разгоне процессора с применением скальпирования. Всячески рекомендуем!

Евгений Пекло

А ещё советуем подписаться на «Игроманию» через **journalshop.ru/igromania** – редакция знает, что многим нравится регулярно вынимать любимый журнал прямо из ящика в подъезде или получать его на почте. «А чего это вы пропали из подписочных каталогов?» – спросите вы. Всё просто: нам кажется, что такой подход маленько архаичен. Вот оформлять подписку в электронном магазине – это совсем другое дело!

peklo@igromania.ru

ИГРО МАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Дизайн и вёрстка Герман Титов
Обложка Евгений Загатин
Корректор Анна Полянская

Объединённая редакция

Екатерина Жорова, Лев Левин, Дмитрий Шепелёв

Издатель – ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Редакционный директор Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова
(odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина,
Алексей Ильин

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 730 4014
e-mail editorsite@igromania.ru

Подписка

journalshop.ru/igromania/

16+

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2018 © Igromania, 1997-2018
Тираж 19 250 Circulation 19 250

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

72 КОРОЛЕВСКАЯ ЛИХОРАДКА
BATTLE ROYALE ПОВСЮДУ

12

GWENT: THE WITCHER CARD GAME
ЗАПОМНИТЕ МЕНЯ ТАКИМ

04–11 В РАЗРАБОТКЕ
04 Shadow of the Tomb Raider
08 Jurassic World Evolution
10 «World of Warcraft: Битва за Азерот»

12–25 ОБЗОР
12 GWENT: The Witcher Card Game
14 «Проект «Армата»
18 Frantics
20 Devil May Cry HD Collection
22 Ash of Gods: Redemption

26–67 ВЕРДИКТ
26 God of War
34 A Way Out
38 BATTLETECH
44 Frostpunk
48 Total War Saga: Thrones of Britannia
52 League of Legends
56 War Thunder
64 World of Tanks 1.0

34 A WAY OUT
ПОТАСОВКИ И ПОБЕГ

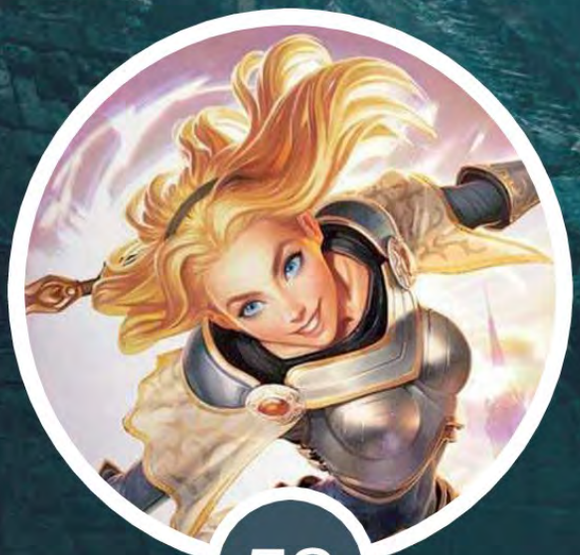
44 FROSTPUNK
СИМУЛЯТОР ОЙМЯКОНА

92 СКАЛЬПИРУЕМ И РАЗГОНЯЕМ
ХИРУРГИЧЕСКОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

ПОСТЕРЫ
Леи Радна
«Мстители: Война бесконечности»

РЕКЛАМА
Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
ООО «Игромедиа» 4

04
SHADOW OF THE TOMB RAIDER
ПОЛНОЕ ЗАТМЕНИЕ



52
LEAGUE OF LEGENDS
НЕ ОПЯТЬ, А СНОВА!

68–89 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
68 SEGA Mega Drive Mini
72 Королевская лихорадка: battle royale повсюду!
80 Что такое SFM-порнография и как она появилась

90–91 КИНО
90 «Мстители: Война бесконечности»

92–112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
92 Скальпируем и разгоняем Core i7-8700K
100 Тест игрового компьютера Predator Orion 9000
104 Acer Nitro 5 Spin
108 Мобильный Core i9

26
GOD OF WAR
ОТЕЦ ГОДА

КТО Eidos-Montreal (Thief 2014 года) **ГДЕ** PC, PS4, Xbox One **КОГДА** 14 сентября 2018 года

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

ЭФФЕКТ БЕНДЖАМИНА БАТТОНА

РОДИОН ИЛЬИН

Издательство **Square Enix** провело в самом центре Лондона так называемое presentation event – масштабное мероприятие, посвященное **Shadow of the Tomb Raider**. Огромной толпе журналистов и блогеров со всего мира позволили сорок минут играть в новый выпуск перезапущенной приключенческой серии про самую обаятельную расхитительницу гробниц. И раз уж я оказался в их числе, самое время поделиться впечатлениями от новой порции приключений мисс Крофт.

ПРОСТО ПРАЗДНИК СМЕРТИ КАКОЙ-ТО!

Самое главное, что нужно понимать, – это не новая игра. Свежие идеи и геймплейные элементы рецензентам в ней, похоже, придется искать под микроскопом, да и то не факт, что найдутся. Канадская студия **Eidos Montreal** выступила эдаким подмастерьем (за **Tomb Raider** и **Rise of the Tomb Raider**, напомню, ответственна **Crystal Dynamics**) и решила не изобретать колесо. Впрочем, возможно, выбранная стратегия разумна, ведь франшизу и так относительно недавно перезапустили...

ДЕМКА была поделена на три смысловых и геймплейных блока: неспешная прогулка по праздничному городу и разговоры с окружающими; акробатика среди гор и заплывы в пещерах; головоломка с храмом и устранение живой силы врага

Канадцы взяли наработки прошлых частей и на их основе создают ещё одну увлекательную историю о благородной расхитительнице гробниц – с кучей головоломок, обязательной стрельбой из лука и фирменным ползанием по отвесным стенам при помощи ледорубов.

С точки зрения постановки в игре всё по-прежнему, изменились только декорации: на сей раз это Мексика. На город-

ЕСЛИ ЧТО-ТО СВИСАЕТ с потолка, оно точно свисает не просто так! Эти кубы помогут добраться до верхушки пирамиды

КАК ВСЯКАЯ ДЕВУШКА, Лара любит болтать по рации обо всем, что видит, подсказывая игроку, что нужно делать

Мы нечасто уделяем внимание местам, где проходят те или иные пресс-показы (чаще всего это просто офис разработчиков), но в этот раз отмечу старания декораторов демозон. Они воспроизвели южноамериканский тропический лес с нехитрыми жилищами, а заодно нагнали мистического туману осветительными приборами и бесчисленными свечами, черепами и другими атрибутами праздника День мёртвых.

ских улицах (разумеется, насквозь коридорных, какие развилки?) шумит колоритный праздник смерти. Именно в это время Лара решает отыскать древнюю и, что важно, *подземную* пирамиду майя, чтобы распутать клубок тайн – затмение, воскрешение потусторонних сил, наступление Вечной Тьмы и далее по списку.

Помешать главной героине подрядилась хорошо знакомая нам по прошлой части и недавнему фильму организация «Тринити», главари которой тоже жаждут добраться до сакрального места в рамках своих злодейских интересов. А ещё разработчики вскользь упомянули, что немножко экранного времени отведут паре старых знакомых мисс Крофт – Сэм и Райес.

РУКИ ПОМНЯТ

Ларе придется вспомнить всё, чему её учили две игры подряд.

Загибаем пальцы. Ползать по траншеям и, подкрадываясь со спины, закалывать врагов? Есть! Надолго задерживать дыхание и шустро плавать под водой, преодолевая длинные подземные тоннели древних гробниц? Куда без этого! Шастать по отвесным стенам не хуже иного *принца*, раскачиваться на веревке и перемахивать через бездонные пропасти? Спрашиваете!

Впиваться ледорубами в губчатые участки скал? Можно было даже не упоминать! Метко стрелять из лука (кстати, позицию камеры в эти моменты немного

ЛЕДОРУБ НУЖЕН не только для установления альпинистских рекордов. Разбить стекло под водой – почему бы и нет?

скорректировали)? Да без колчана со стрелами Лара на улицу ни ногой! Демка шустро тасовала все эти хорошо знакомые элементы между собой, меняя сцены от осторожных прогулок по городу до выполнения акробатических этюдов среди тропиков.

На тактильном уровне ощущается точно так же, как и прежде. Чуть-чуть не допрыгнул – долбишь по QTE-кнопке, чтобы девушка успела зацепиться за уступ. Недостаточно раскачал веревку – радостно сиганул в пропасть. Хочешь быстрее забраться по отвесному склону? Стоит перемещаться короткими рывками вверх, а не меланхолично переставлять ледорубы один за другим.

Да и старые механики устранения препятствий на месте. Уткнулся в бревенчатую преграду, обмотанную веревками, – один выстрел из лука специальной стрелой

КАК БЫ ПРОТИВНО ни было, а нырять с головой всё же придется...

ЛАРА КРОФТ подражает Бэтмену...

с тросом, и Лара мощным рывком выломает бревно.

Если вы всё это уже проходили, игру можно безболезненно «спидранить» на автомате: анализировать свои действия вообще ни к чему. Работают спинной мозг и мышечная память.

Что до упомянутой сверхсекретной подземной пирамиды-храма, то там долго мучиться тоже не пришлось. Головоломка с подвешенными к потолку колоколами в деревянных ящиках и толканием тележки-гири решается элементарно – хочется верить, что впереди игроков ждут более сложные задачки, завязанные на физику окружающих элементов. Главное, в чём я ещё разок утвердился: всё это уже было, и сейчас мы «закрепляем пройденный материал».

МОЛОДО-ЗЕЛЕНО

Впрочем, не могу сказать, что игре совсем не удалось удивить. Сохранив привычные геймплейные элементы, авторы зачем-то перерисовали внешность героини. Вид Лары-малолетки произвел неоднозначное впечатление. По экрану бегает с луком девчонка лет пятнадцати с растрёпанной шевелюрой и по-детски наивным взглядом. В постановочном трейлере этого не видно, но во время реального геймплея в глаза бросается сразу же.

Зачем потребовалось и так помолодевшую при перезапуске серии Лару омолаживать еще больше, непонятно. Особенно учитывая, что героиня, наоборот, должна за время многочисленных скитаний набраться опыта и житейской мудрости и стать сильной и независимой – все-таки перед нами *финал* трилогии о становлении обновленной Лары Крофт!

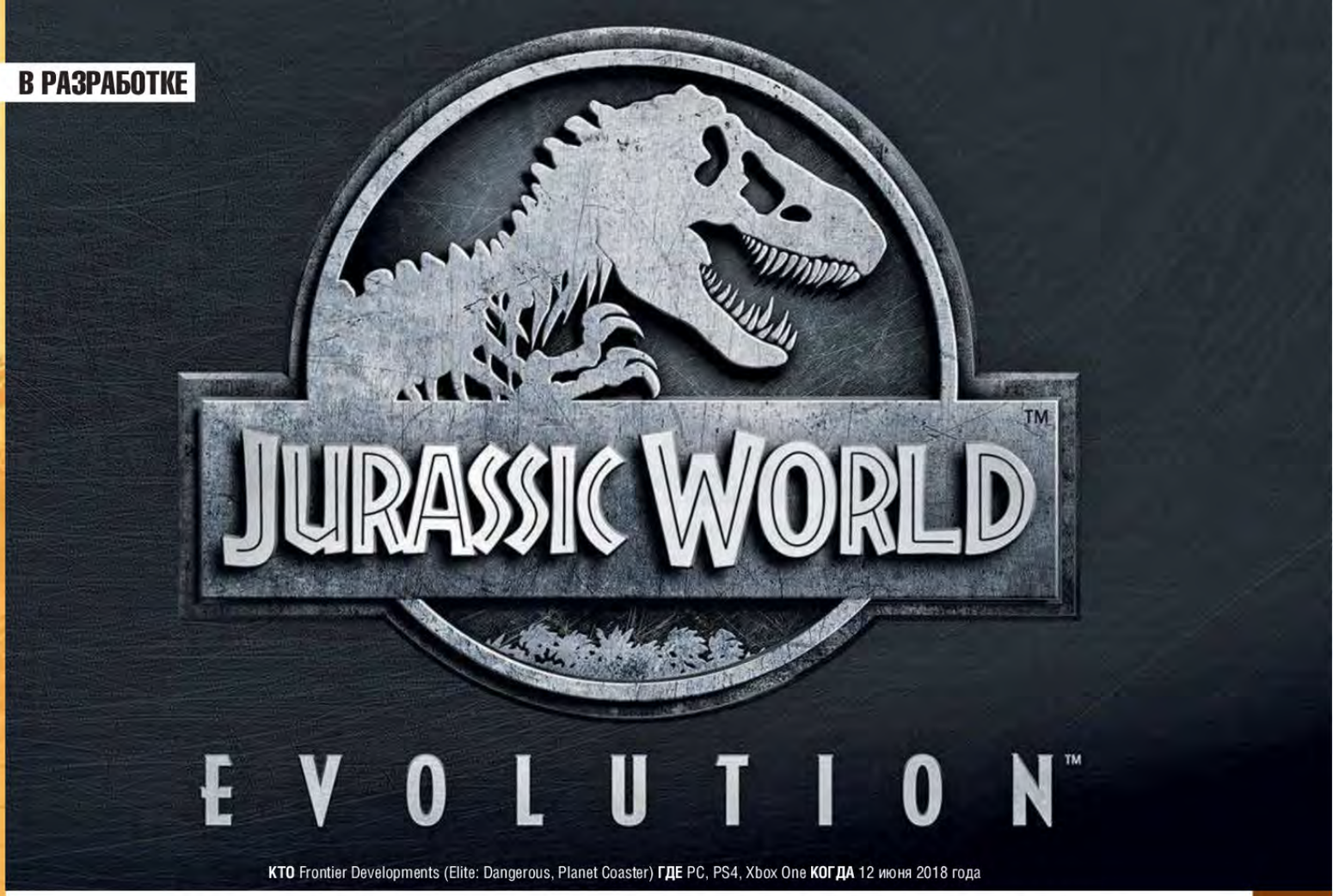
Наконец, полудетское личико попросту диссонирует с мускулистыми руками и подросшей филейной частью. А ведь для этой серии внешний вид героини всегда был принципиально важен!

■■■

А больше рассказать о Shadow of the Tomb Raider в общем-то и нечего. Если сценарии в этой серии вас увлекают, а отработанные акробатические этюды ещё не приелись и вновь тянет попрыгать по скалам, за новинкой можно последить, пометив в календаре дату выхода – 14 сентября 2018 года.

Не исключаю, что игра еще раскроется в дни грядущей выставки E3, и авторы смогут по-настоящему удивить. Тем более что ничего принципиально нового и придумывать не нужно: достаточно обратить взор на коллег по приключенческому цеху (привет, **Uncharted**, привет, **The Last of Us!**) и скромно позаимствовать лучшие наработки.

А пока Лара снова топчется на месте. ■



КТО Frontier Developments (Elite: Dangerous, Planet Coaster) **ГДЕ** PC, PS4, Xbox One **КОГДА** 12 июня 2018 года

JURASSIC WORLD EVOLUTION

СОБСТВЕННЫЙ ПАРК С ГОЛДБЛЮМОМ И БРОНТОЗАВРАМИ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

В производстве – пятый по счёту фильм по франшизе Jurassic Park. Простите, с некоторых пор уже **Jurassic World**. Началось всё с революционной картины Стивена Спилберга, снятой ещё в 1993 году, – хороши были и спецэффекты, и задумка. Весь мир поверил в то, что динозавра можно клонировать, получив его ДНК из влипшего в янтарь комарика с капелькой крови внутри.

Началась волна динозавромании, которая вроде как схлынула со временем, но выход фильма **«Мир Юрского периода»** от Колина Треворроу показал, что не до конца. Картина собрала колоссальные деньги, студия **Universal** уверовала в силу древних ящеров – и потому к следующему фильму будет прилагаться ещё и игра. Не традиционная кустарная поделка, лишь бы купили, а высокобюджетная экономическая стратегия от студии **Frontier** – той самой, что ответственна за серии **Elite Dangerous** и **Rollercoaster Tycoon**.

А это, знаете ли, кое-что да значит.

ГОЛЛИВУД, студия Universal: презентацию устроили прямо в одном из съёмочных павильонов

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

Больше всего **Jurassic World Evolution** напоминает (даже внешне) предыдущее творение студии: игру Planet Coaster. Ту самую, где нам предлагают строить парк развлечений, наполняя его американскими горками собственного производства и дизайна. С одной стороны, песочница с почти неограниченным простором для творчества. С другой – за всем этим стоит неплохая экономическая модель, и, чтобы сделать свой парк рентабельным, нужно крепко подумать.

Здесь основы примерно такие же. В наличии – очень гибкий редактор всего на свете, который позволяет перекопать хоть весь выделенный вам остров, наполнив его растительностью, водоёмами, холмами и впадинами, – либо же просто всё разровнять и творить на гладкой как стол поверхности.

Творить, очевидно, предстоит не аттракционы с вагонетками, а загончики для динозавров. Творчества в этом заметно меньше – по сути, требуется лишь оградить территорию, воткнуть где-нибудь ворота, кормушку, поилку, быть может, что-нибудь ещё специфическое – скажем, густые кустики, без которых этот конкретный динозавр быстро захиреет, да и всё. Дино себе пасётся, посетители на него смотрят и радуются, отправляя деньги в ваш без-

НЕ ОБОИ, а вовсе даже кадр из игры. Панорамы острова можно щёлкать с любых ракурсов – камера позволяет заглянуть куда угодно

ИГРА СОЗДАЁТСЯ в тесном контакте с киношниками. Вплоть до того, что используются те же анимации и даже частично те же модели ящеров, что и в фильме

СОБЫТИЯ ИГРЫ происходят одновременно с событиями нового фильма. Ну и технологии в ней соответствуют тому, что мы видели на большом экране

донный карман. А заодно покупают хот-доги в заботливо расставленных ларёчках, живут в гостиницах, катаются в вагонетках, посещают музеи и выставки…

Но тут начинаются нюансы. Для начала, динозавров надо откуда-то брать. А для этого – строить исследовательский центр, в нём снаряжать экспедиции за останками в поисках уцелевших элементов ДНК. И вряд ли вы сразу найдёте достаточно материала, чтобы клонировать полноценного динозавра. На первых порах придётся выращивать хилых и болезненных, основываясь на 50% их генетического кода.

Но чем больше данных, тем более здоровые особи будут появляться на свет, а со временем их можно будет ещё и модифицировать: привить ген какой-нибудь лягушки или змеи для лучшей выживаемости. Такой экземпляр привлечёт больше посетителей. Совсем новый вид создать не получится, но какое-то количество гибридов, согласующихся с киновселенной, в игре всё-таки будет.

Чем больше исследований – тем больше разных динозавров, тем лучшего они качества. И тем больше, соответственно, требуется территории для их расселения и содержания. И, что самое забавное, уйму действий в игре разработчики предлагают совершать вручную.

ПАВШЕЕ КОРОЛЕВСТВО

Вот вылупился на свет, скажем, трицератопс. Сам он в клетку никак не телепортируется. Сначала завра нужно усыпить. Можете сделать заказ особой группе – она вылетит на вертолёте и какое-то время будет гоняться за особью, пока не всадит в неё достаточно транквилизаторов. Теперь очередь другого подразделения – транспортного. Им нужно отдать приказ поднять трицератопса на ещё одном вертолёте и оттащить куда сказано.

И всё это можно делать вообще самому. Перехватить управление первым вертолётом, подлететь куда надо, переключиться на винтовку, самому пострелять (а попасть, кстати, не так просто – дротики летят не прямо, а по баллистической траектории), переместить тушу… Очень атмосферно на самом деле, но всё зависит от того, во что же вы хотите играть – в симулятор транспортной службы или всё-таки в директора парка. Надеюсь, в финальной версии всё же появится возможность совершать элементарные действия в два клика.

Точно так же работает и служба кормления динозавров, и медики. Хотите – отдавайте приказ завезти новую козочку на заклание ти-рексу, хотите – везите её сами. Но так, чтобы это происходило вообще без вашего участия… Что ж, как минимум не в той версии, в которую играл я.

Из хороших новостей – в игре, конечно же, будут катастрофы. Рано или поздно кто-нибудь обязательно сбежит и начнёт сеять панику среди посетителей. На кровавое побоище рассчитывать не стоит, но понервничать разгуливающие на свободе динозавры обязательно заставят. Хотя бы из-за того, насколько сильно у вас от этого пострадает кошелёк.

И если самый первый остров, доступный для освоения, имеет идеальный климат, то чем дальше, тем в более экстремальных условиях вы будете отстраиваться. А ветер и ливни обязательно приведут к прорыву электрозаграждений – фильм не даст соврать!

И наконец, самое главное – в игре будет сюжет. Для него даже снялся актёр Джефф Голдблюм, всё в той же роли доктора Малькольма из первой части. Сценарий занимает что-то около четырёхсот страниц, и хочется верить, что он будет тесно переплетаться с сюжетами фильмов – как минимум на уровне пасхалок и отсылок, но скорее даже больше. Разработчики, естественно, не раскрывают карты, но призывают «готовиться к сюрпризам».

Двигать историю мы будем, выполняя квесты трёх основных подразделений парка: ответственных за исследования, развлечения и защиту. Поначалу их требования просты и понятны: вывести такой-то вид динозавров, обеспечить посетителей едой и водой, подключить электричество к заборам. Надеюсь, что со временем запросы служб начнут противоречить друг другу, вынуждая игрока выбирать.

■■■

Если вы знаете, что представляют собой экономические стратегии от Frontier, и любите этот жанр – что ж, скоро выйдет ещё один отличный представитель линейки. А если вам просто нравятся фильмы про парки Юрского периода, помните – вскоре вы сможете построить и свой собственный. ■

КТО Blizzard Entertainment **ГДЕ** PC **КОГДА** 14 августа 2018 года

WORLD OF WARCRAFT: БИТВА ЗА АЗЕРОТ

КОГДА БИТЬ БОЛЬШЕ НЕКОГО – БЬЁМ ДРУГ ДРУГА

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

В конце **«Легиона»**, последнего дополнения к **World of Warcraft**, мы побеждаем Саргераса и отправляем в «вечное» заточение. Когда он перешёл на сторону зла, как раз и появились Скверна и демоны, а потом случились и остальные события, кои мы наблюдали в трёх частях стратегии и одной очень большой MMORPG.

Да, теперь мы официально одолели всех кого можно, а некоторых и не по одному разу. Но эпоха на этом не закончилась. Ныне разработчики предлагают Орде и Альянсу... заняться друг другом. С одной стороны в конфликт вступает обиженная ещё Артасом Сильвана, с другой – потерявший отца Андуин Ринн. И оба собирают армии, чтобы поквитаться с противоположной фракцией.

ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Дополнение Battle for Azeroth по традиции предлагает для освоения новые земли, куда и переберутся все игроки старше 110-го уровня. «Потолок» поднят до 120-го, и недостающие уровни предлагается набивать в древнем королевстве троллей Зандаларе (Орда), а также на исторической родине Джайны Праудмур, в Кул-Тирасе (Альянс).

ЗАНДАЛАР явно навеян южноамериканскими мифами

ЛУЧШЕ динозавров могут быть только динозавры-умертвия!

Локации эти очень разные по настроению. Зандалар – весёлое и яркое место: целый золотой город посреди цветущих джунглей, где бродят динозавры и даже динозавры-умертвия. Вокруг простираются болота с буйной растительностью и такой же живностью, а ещё пустыня с каньонами.

А вот Кул-Тирас – это, по большей части, мрачные леса и столь же хмурые горы. Ещё и дождит тут регулярно! Только северная область карты худо-бедно зелёная и цветущая, но цветовая гамма всё равно куда мрачнее, чем у тех же Пандарийских лугов или даже окрестностей Штормграда.

Разработчики объясняют это тем, что и по сюжету настроение фракций будет сильно отличаться. За Альянс нас ждёт некая трагическая и очень личная история, в то время как Орда будет весело знакомиться с древними троллями. Впрочем, после завершения сюжетных веток можно будет наведаться за заданиями и на «чужой» континент, так что обе фракции как следует пропитаются и той и другой атмосферами.

ЗВЕРЬЁ в островных экспедициях будет посильнее обычных мобов с континента

В ЭТОТ РАЗ на острове оказались тролли. Но вообще мог бы быть кто угодно...

Новых рас или классов дополнение не принесёт. Но появятся так называемые «союзные расы», по три на фракцию. Умения у них будут чуточку отличаться от стандартных. Но доступны они станут только после выполнения определённых сюжетных заданий.

ПРОЦЕДУРНЫЕ ЭКСПЕДИЦИИ

На последней презентации игры в офисе **Blizzard** в Ирвайне разработчики показали, как работают «островные экспедиции» – новый вид приключений на троих человек. Самое важное в них то, что генерироваться они будут практически процедурно. То есть сами карты островов прорисованы вручную (пока говорят о шести разных локациях, но это может измениться), а вот их наполнение – противники, награды, боссы, квесты, тип местности, даже погода и время суток – каждый раз выбирается случайным образом. Скажем, в первый раз вы попадёте на остров, населённый мурлоками, и будете спасать потерпевших крушение моряков. Во второй вы уже окажетесь среди огров в поисках реликтов, а в третий будете срывать древний ритуал трольих чернокнижников.

И всё это – формально на одной и той же карте. Реиграбельность предельная!

Вторая фишка экспедиций – наличие полноценных вражеских ботов. То есть не обычных противников со знакомой моделью поведения «бить того, у кого агро повыше», а управляемой искусственным интеллектом троицы из фракции противника. Ведут они себя примерно как живые игроки на арене и прочих баттлграундах: активно маневрируют, используют разные умения, прикрывают друг друга, а что самое главное, делают всё это *непредсказуемо*. Эдакое сочетание PvP и PvE, которое поначалу заставляет поволноваться: нашу группу, привычную к обычным рейдам и инстансам, боты раскатывали раз за разом.

Впрочем, активным «пвпшникам» наверняка будет проще.

Цель любой экспедиции сводится к добыче азерита – «крови» планеты Азерот, выступившей после ранения гигантским мечом Саргераса. И у вас, и у ботов есть счётчик добытого ресурса; кто первый его заполнит, тот и увезёт трофеи с острова. А в зачёт идёт буквально всё: и выполнение задач, и трофеи с трупов, и победы над вражеской экспедицией, и просто добыча минерала из жил.

СТАРАЯ ДОБРАЯ СТРАТЕГИЯ?

Другой свежий режим, Warfront, ещё не показывали, но поведали о нём довольно много. Новое массовое поле сражений напоминает гибрид World of Warcraft с «простой» Warcraft: нужно строить базу и добывать ресурсы, а сорок живых игроков сами станут юнитами на поле боя. Но как именно всё будет реализовано, будет ли кто-то один стоять во главе и руководить прочими, можно ли будет каждому принимать свои стратегические решения, насколько большим будет влияние фактора случайности – это всё пока только продумывается в недрах Blizzard. Подробности ждите позже.

Зато известно, что событие будет общее не только для одного сервера, но и для всего региона (Европа, Америка, Азия) целиком – в отличие от того же озера Ледяных Оков и Тол-Барада. То есть если какая-то фракция победила в Warfront и отвоевала долину Арати, то все-все-все в регионе получают эту зону в своё владение, чтобы брать квесты и бить боссов.

При этом шанс на то, что Орда или Альянс навечно займут долину и не пустят туда противников, исключается. PvP тут несимметрично: фактически в Warfront играет только атакующая сторона. Соответственно, рано или поздно она справится с заданием, отвоюет поле боя – и опять настанет очередь противника.

Это значит, что раз в несколько дней или, скажем, условную неделю (над точным сроком владения долиной разработчики ещё думают) локация будет переходить из рук в руки гарантированно, и обследовать её смогут все. А чтобы получить право за неё сразиться, ресурсы придётся собирать всем миром (так когда-то уже делали для открытия Ан-Киража).

В общем, повод для возвращения в Азерот, как обычно, будет очень весомым. Да и ждать уже не так долго! ■

GWENT: THE WITCHER CARD GAME

МЫ ЗАПОМНИМ ЕГО ТАКИМ

ДАРЬЯ БУДАНОВА

Как-то раз (а точнее, в «Крещении огнём») Геральт наблюдал, как краснолюды вместе с Персивалем Шуттенбахом резались в гвинт. Но те были настолько увлечены игрой, что не потрудились объяснить правила, поэтому последние в книге так и остались загадкой и для Белого Волка, и для читателей (хотя некоторые предполагают, что это был всего лишь любимый поляками бридж).

Не успело компьютерное воплощение знаменитой азартной игры полюбиться поклонникам, как **CD PROJEKT RED** стали снова перекраивать своё детище: на этот раз нас ждёт настоящее игровое поле, возвращение усилений рядов из **«Дикой Охоты»** и частичная переработка игровых режимов, достижений и системы вознаграждений.

Но после почти года открытого бета-теста, насыщенного кровопролитными карточными дуэлями, в наших сердцах «Гвинт» останется прежним. А поэтому давайте осушим кружку махакамского эля и запомним, каков он сейчас.

ДОЛОЙ РАНДОМ!

«Гвинт» отдалённо походит на прототип из основной игровой серии. Сохранив фракции, систему раундов и принцип – обойти соперника по очкам, – поляки полностью переработали карты и адаптировали их под классические ККИ вроде **Hearthstone** и **The Elder Scrolls: Legends**. По сравнению с ними, в «Гвинт» *начать* играть намного легче, поскольку всё сводится к пресловутому подсчёту очков без заморочек с маной, здоровьем и силой.

Куда сложнее – играть *хорошо*. Для этого придётся провести долгие часы за изучением особых способностей юнитов, а также их комбинаций – последние дают хорошую синергию и наносят противнику ощутимый урон. Правда, до выигрышных сочетаний придётся дотумкать самому или, на худой конец, подсмотреть «билды» в руководствах и у стримеров.

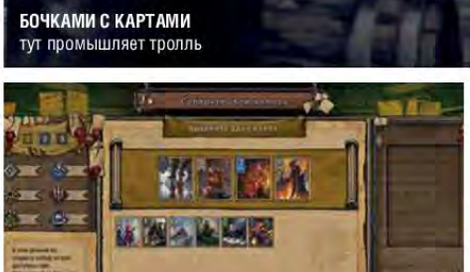
А сочетать есть чего. В распоряжении игрока от 130 до 150 карт каждой из пяти фракций и более ста шестидесяти нейтральных – вполне хватает для рабочей бета-версии. Карты бывают золотые, серебряные и бронзовые и различаются по иммунитету и активным способностям. Лидеры тоже стали частью колоды, теперь они присутствуют на поле наравне с остальными картами.

Сколотить набор только из «легендарок», как в Hearthstone, не выйдет – в гвинтовой колоде можно держать не более четы-

В «ГВИНТЕ» разработчики разнообразили погоду, добавили ловушки, эликсиры и заклятия

ИЗ HEARTHSTONE в «Гвинт» переметнулись и некоторые киберспортсмены. Самый именитый – немецкий игрок Адриан «Lifecoach» Кой

БОЧКАМИ С КАРТАМИ
тут промышляет тролль



В «АРЕНЕ» открыты сразу все карты, включая те, что вы ещё не заполучили себе в колоду

рёх золотых и шести серебряных карт. При этом на руки дают только десять карт (одиннадцать вместе с лидером), и как прокрутить за партию всю колоду – решать игроку. «Гвинт» вышел более сложным и захватывающим ещё и благодаря системе раундов: скинув все козыри в первом сражении, в остальных легко остаться с носом, поэтому думать надо наперёд. Раунды позволяют и отыграться, и подстраховаться, если переместить нужные карты на верх колоды.

За почти год обкатки бета-версии разработчики добились неплохого баланса, но его по-прежнему сбивает очерёдность ходов. К примеру, в битве противников одного уровня с одинаковыми колодами почти наверняка проиграет тот, кто ходит первым, поскольку он потеряет преимущество по числу карт. Впрочем, умельцы уже придумали несколько эффективных рецептов по «лечению» этой проблемы – их советы легко найти в интернете, а при небольшой отладке и поддержке разработчиков игру вполне можно будет выпустить в большой киберспорт.

СДЕЛКА С ДЬЯВОЛОМ

В конце февраля разработчики добавили в «Гвинт» новый режим «Арена». Гюнтер о'Дим заключает с игроком договор: за осколок зеркала, который обойдётся в символические полторы сотни золотой руды, он предлагает выиграть девять дуэлей и даже щедро разрешает трижды проиграть партию без сброса серии. Без награды смельчаки не уйдут – даже проиграв или испугавшись, неопытный картёжник всё равно получит бочку с пятью картами – пятую, редкую, дадут на выбор – и отобьёт немного потраченной «голды», а ветераны ККИ и вовсе унесут с собой премиальный лот и приличный мешок золота.

Колода на «Арене» смешанная и состоит из двадцати шести карт – каждую выбирают из четырёх других. Угодить в ситуацию, когда брать нечего, очень сложно: почти все карты – играбельные, а в наборах представлены сразу все фракции.

Нет тут и ограничений на число золотых и серебряных юнитов. Правда, это добавляет весомый элемент случайности. Если одному из дуэлянтов больше повезёт с числом мощных карт, распределение сил на доске может кардинально измениться. Игровой процесс отчасти сглаживает этот недостаток: итоговая колода и стратегия напрямую зависят от опыта игрока, а эффекты карт почти лишены случайности, отчего собственная колода становится более предсказуемой. Так что при достаточном уровне навыка «Арену» можно пройти без труда.

И всё же не помешало бы ограничить число «легендарок» и исключить из режима совсем уж некомбинируемые (в этом режиме), а оттого бесполезные карты вроде «Цири: нова».

ПОЛЬСКАЯ ДУШЕВНОСТЬ

Выглядит «Гвинт» мрачно и сдержанно, в духе третьего «Ведьмака». Карты украшены артами героев книг, трилогии видеоигр и мобильной **The Witcher: Battle Arena**, все изображения великолепно исполнены, их хочется рассматривать, читать подписи к ним. Премиальные карты, «оживающие» под воздействием метеоритной пыли, не только анимированы, но и озвучены – на каждой такой карте проигрывается целая мини-сценка.

Большинство персонажей выдает осмысленные реплики (если, конечно, речь не о колоде чудовищ) и при появлении на игровом поле: это может быть боевой клич или целая тирада из видеоигры. Фоновая музыка – тоже по мотивам «Ведьмака», она отлично воссоздаёт антураж уютных посиделок в корчме.

Разумеется, CD PROJEKT RED не забыли о пасхалках и отсылках к другим франшизам, будь то намёк на кровожадного преследователя Присциллы или незамысловатое и очень «старковское» «Белый Хлад близко» на карте воина Дикой Охоты. А когда выкладываешь на поле карту Иорвета, он и вовсе выкрикивает: «Просто, как лембас с маслом!» *(«лембас» – походный хлеб эльфов Средиземья. – Прим. Игромании)*. Таких деталей тут чуть ли не больше, чем в трилогии, отчего играть куда занятнее.

ВОПРОС ЦЕНЫ

Собрать нормальную колоду без доната не составит труда даже новичку: бочка с картами обойдётся всего в сотню руды. Разжиться золотишком можно выполняя ежедневные задания, они не привязаны к конкретным колодам и сводятся к определённому числу раундов (даже не полноценных побед!), сражениям на арене или гонкам за ранги – тут **Blizzard** со своими скромными подачками выглядят как настоящие Скруджи!

■■■

Пока «Гвинт» получается многообещающей, но требовательной ККИ, которая надолго затянет любителей не только «Ведьмака», но и настолок в целом. Напоминаем, что версия игры ещё не окончательная и сильно изменится к концу бета-теста. Но стоит заглянуть в неё уже сейчас, пока доступна прежняя версия, а полные коллекции можно собрать без особого труда. По опыту игры в подобные онлайновые проекты – с выходом релизной версии этот процесс может ой как затянуться. ■

ПРОЕКТ «АРМАТА» – ЧТО ДАЛЬШЕ?

РАССКАЗЫВАЕМ О БУДУЩЕМ ARMORED WARFARE ПОСЛЕ ОБЩЕНИЯ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

ЛЕВ ЛЕВИН

Недавно разработчики **«Armored Warfare: Проект «Армата»** созвали игровых журналистов, чтобы показать, как идёт работа над их игрой.

Для тех, кто в танке (интересно, сколько раз в текстах про подобные симуляторы уже использовали эту фразу?) или пропустил нашу рецензию, «Проект «Армата» – это ещё один участник бесконечного противостояния многопользовательских танковых симуляторов. Почему-то именно этот жанр настолько прижился на постсоветском пространстве, что крупнейшие проекты по этой теме в последние годы появляются именно здесь.

«Армата» вышла в открытый тест на уже как будто занятый рынок в 2015 году. Конкуренции и сравнения со «старшими» товарищами – белорусской **World of Tanks** и российской **War Thunder** – ей было не избежать. Но прошло уже почти три года, а игра живёт, развивается и неплохо себя чувствует. Только за прошлый год разработчики полностью заново сбалансировали игру (нововведение так и назвали – «Баланс 2.0»), перелопатили систему бронирования, улучшили подвижность техники, серьёзно развили режим «Столкновения», а также улучшили визуальный ряд и освоили новые платформы – игра вышла на PS4 и смартфонах. В 2018 году настало время двигаться дальше.

СЮЖЕТ – ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

Величие любого многопользовательского проекта держится на его аудитории. Поэтому разработчики стараются как можно плотнее работать с сообществом игроков и прислушиваться к их пожеланиям. На этот раз из гула предложений и отчетов об ошибках поступила мысль: «Хотим сезонные обновления». Почему бы и нет? В конце концов, одно из ключевых отличий «Арматы» от конкурентов – собственная футуристиче-

С СОЛНЕЧНОГО побережья – на заснеженный Кавказ. Одевайтесь теплее!

В НОВОМ РАЗДЕЛЕ «Штаб» полно информации – тут и события на карте мира, и прогресс до награды по контракту, и сюжетные задания, и ещё куча всего

ская вселенная (действие происходит в 40-х годах XXI века), и развивать её связанными сюжетными дополнениями было бы логично.

Так что в 2018 году Armored Warfare переходит на свежую схему обновлений. Патчи должны выходить с прежней периодичностью и постепенно улучшать игру, но теперь они будут сгруппированы по сезонам в несколько месяцев, и у каждого – своя глобальная сюжетная тема.

Первый сезон называется «Кавказский конфликт». Его история развернётся вокруг Магнуса Холтера – главного злодея предыдущего обновления «Карибский кризис». Он руководил службой безопасности одной из крупнейших военных компаний, но его предали, превратили в преступника, и он с небольшой независимой армией бросил вызов всем корпорациям, которые правят планетой (где-то в соседней вселенной Биг Босс плачет от гордости за будущие поколения). На Карибах игроки воевали против армии Холтера в 2042 году. Здесь же рассказчиком выступит сам Магнус, и вместе с ним мы вернёмся в начало этого конфликта, чтобы узнать, почему он стал злодеем.

Как следует из названия, боевые действия теперь будут идти на кавказских картах – «Батуми», «Ткварчели» и «Гори». Они созданы на основе реальных мест, а боевые задачи соотносятся с действиями в исторических конфликтах в этом регионе.

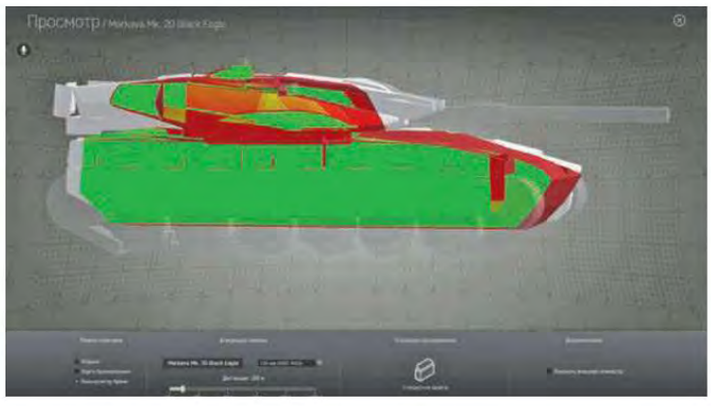
СДЕЛАЙ МНЕ КРАСИВО

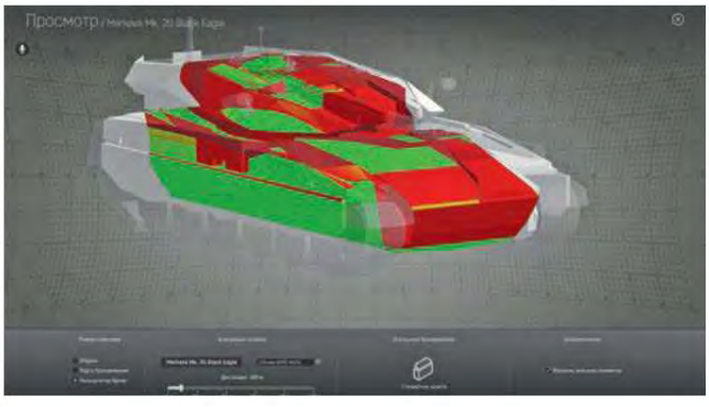
От того, насколько удачно проявит себя первый сезон, зависит очень многое. Переходя на нынешнюю схему обновлений, разработчики надеются эффективнее развить мир игры и показать его аудитории. И идей для этого у них предостаточно.

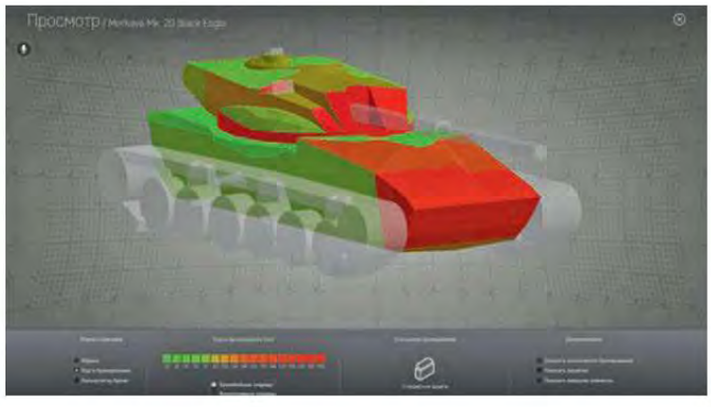
Основа сюжетной составляющей – PvE-миссии, где мы будем играть за армию Магнуса. Но в этом сезоне появятся также PvP-столкновения и море других изменений.

Самое важное из них – обновление интерфейса главного меню. Рядом с «Ангаром»

ИНСПЕКТОР БРОНИ. В одном и том же меню можно посмотреть толщину брони, глянуть на машину под разными ракурсами, в том числе без внешних обвесов, а также «подставить» её под любой снаряд любого противника





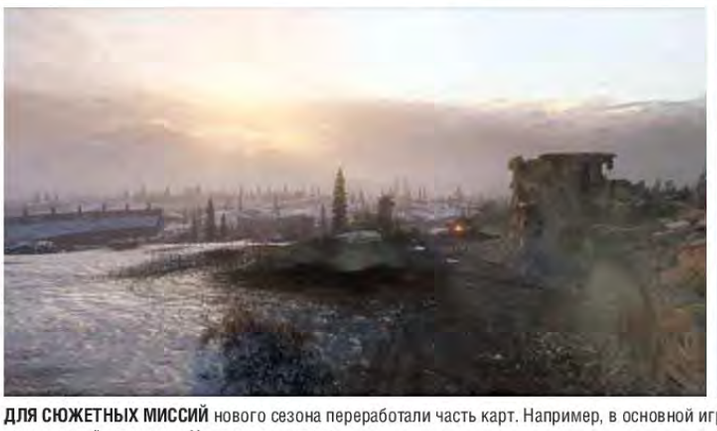


появится новый раздел под названием «Штаб». В нём отражена вся информация о текущей спецоперации, контрактах, столкновениях и событиях на карте мира. В частности, именно здесь высокоуровневые игроки смогут найти новый контент для тех, кто уже прокачал всё, что хотел, и ждёт от разработчиков чего-нибудь свеженького.

Ещё одна функция – упомянутые выше контракты. Это усложнённая версия «испытаний», но те – дело краткосрочное. Выполнил, получил небольшую награду, порадовался бонусу, и... всё. Держи какой-нибудь усилитель, краску или печенюшку и марш гриндить дальше. Здесь же появляются среднесрочные и долгосрочные задачи, награда за которые будет куда выше: от бесплатных премиумных дней до декалей и редких танков.

Кроме того, в течение первого сезона разработчики выкатят несколько новых и обновлённых карт для разных режимов, а также представят нового поставщика, в ассортименте которого будет ветка из пятнадцати израильских танков всех уровней: от «Супершерманов» 1950-х годов до сверхсовременных «Меркав». Как водится, каждый танк обещают сделать хоть немного, но уникальным с геймплейной точки зрения.

Ещё одно действительно приятное нововведение, которое сильно облег-



ДЛЯ СЮЖЕТНЫХ МИССИЙ нового сезона переработали часть карт. Например, в основной игре Ткварчели – уже разрушенная локация. А вот в «Кавказском конфликте» там пока всё в порядке. Но это только пока...

чит жизнь игрокам, – так называемый «инспектор брони». Теперь при просмотре в ангаре модели танка (даже ещё не купленного) можно, во-первых, узнать все слабые места в его броне, а во-вторых, смоделировать полную карту повреждений от любого врага. Выбираем танк гипотетического противника и его снаряд – и получаем наглядную трёхмерную модель того, куда и под каким углом он может вас пробить. С этой системой вы сможете прорабатывать свои ошибки и избавитесь от ситуаций вроде: «Да почему, *почему* он меня пробил, я же [вставить нужное]!»

Разумеется, будут и менее радикальные нововведения: камуфляжи, аватары и так далее. Таким образом, все обновления в сезоне, хоть и будут направлены на сюжет, в итоге должны кардинально улучшить игру в целом.

Кроме того, разработчики подтвердили, что пока сезонность будет основана только на контенте, но в дальнейшем возможно введение рейтинговой составляющей для игроков высоких уровней.

ПРИЗРАКИ ПРОШЛОГО

Нам показали три из четырёх запланированных сюжетных миссий грядущего сезона. Проходить их можно неограниченное количество раз, зарабатывая достижения. Более того, здесь будет два уровня сложности, и некоторые ачивки можно получить только повысив ставки. Зато в «простом» режиме, например, можно не бояться повредить союзников – там отключён огонь по своим.

В рамках этих миссий мы действуем в отряде под командованием Магнуса Холтера ещё до того, как он попал в число предателей. Он просто выполняет очередное задание – но, разумеется, всё идёт не по плану, старые друзья предают его, и Магнусу нужно выбраться из расставленной ловушки живым.

Рассказ идёт не только в брифингах перед миссиями, но и во время игры. Атмосферности добавляет и голос рассказчика: Холтер говорит голосом Всеволода Кузнецова – знаменитого актёра озвучки, с помощью которого по-русски заговорили Геральт из второго и третьего **«Ведьмаков»**, Джим Рейнор из **StarCraft II**, а также Альтаир из **Assassin's Creed** и который на постоянной основе дублирует Киану Ривза, Тома Круза и Брэда Питта.

Разумеется, только в течение сезона можно будет заработать уникальные награды, посвящённые этой истории.

■■■

Посвежевшая схема обновлений – пожалуй, правильное решение. Как минимум, она поможет подчеркнуть одно из главных отличий этого танкового симулятора от конкурентов, а значит – громче заявить о себе. Но, разумеется, это только пробный шар, да и до официального релиза ещё не один год – предшествующая «Кавказскому конфликту» версия игры имеет номер 0.24. ■

В САМОМ НАЧАЛЕ вас встретит Лис – он здесь главный распорядитель, известная хитрая задница и просто большой любитель помучить своих «жертв». Именно он стравливает вас с друзьями и подкидывает всё более сложные задания

FRANTICS

КАК БЫСТРО РАССОРИТЬСЯ С ДРУЗЬЯМИ

АННА БРАСЛАВЕЦ

Frantics, или «Безумцы», – это новый эксклюзив для PS4 из линейки **PlayLink**. Чтобы начать играть, всей компании надо скачать на смартфоны приложение «Безумцы», подключить гаджеты к точке доступа PS4, а потом просто следовать инструкциям. Вы придумываете себе имя, делаете селфи – и игра сама подбирает к нему нелепого зверёныша-аватара, за которого вам предстоит сражаться ближайшие полчаса. Друзья, сидящие рядом, получают аналогичных персонажей, и игра наконец начинается.

ВАРИАНТ «ничья» господину распорядителю явно не по душе

В ЧЁМ СОЛЬ?

Каждая партия состоит из четырёх мини-игр и грандиозного финала, а видов таких испытаний целых пятнадцать. Где-то вашим аватарам придётся прыгать с высоты, где-то – толкаться на скользкой платформе, а где-то бегать наперегонки. Но в любом соревновании главная задача – всеми честными или бесчестными способами уделать товарищей. И *бесчестных* способов, как вы понимаете, гораздо больше.

Возьмём «Одинокий забег»: у каждого героя на старте есть три жизни, и именно в таком количестве их желательно донести до финиша – сколько сердечек, столько и очков награды за один раунд. Но вся дорожка, разумеется, утыкана препятствиями: трамплинами, шипастыми столбами и прочими неприятными заграждениями, а в затылок дышат трое соперников, готовых *буквально* идти по головам. Любое столкновение с препятствием – минус одно сердечко; потеряете все три – вообще не дойдёте до финиша!

По итогам трёх забегов очки складываются, а игроку с наибольшим количеством баллов выдают корону. Если же несколько человек набрали одинаковое число очков, то и короны достанутся сразу всем – а Лис с чрезвычайно расстроенным видом объявит, что «победила дружба».

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Сценариев гранд-финала много, но нам за несколько прохождений выпадали только два. На примере того, что срабатывал чаще всего, мы и рассмотрим механику последнего боя.

После завершения мини-игр Лис вызовет всех участников на красную дорожку и подведет итог. Те, кто собрал больше всего корон, в выгодном положении: каждая корона на голове персонажа – это одна дополнительная жизнь в финальной схватке, а значит, и лишний шанс на победу. Кроме того, в течение всей игры на каждой трассе игрокам попадаются золотые монетки, и эти накопления тоже скоро пригодятся.

Перед последним боем надо выбрать оружие – в основном из предметов, которые вы уже так или иначе задействовали в мини-играх: можно, например, взять реактивный рюкзак или морозную пушку. И вот тут приходит время собранных монет! Каждый игрок тайно выбирает предмет, которым надеется завладеть, и ставит на него все свои сбережения. Дальше всё очевидно: тот, чья ставка окажется больше, и заберёт себе трофей. Но даже если вам не досталась желанная игрушка, с голыми руками на арену всё равно не выпустят:

ВОТ ОН – читерский шутовской колпак!

МАЛЫШ-УТКОНОС выиграл! Ему дадут приз, с которым можно будет кастомизировать персонажей в следующей игре

ФИНАЛЬНОЕ испытание очень похоже на мини-игру «Ледяные шалости»: там тоже всё отваливается, а зверята падают со скользкой платформы прямиком в бездну

Лис просто выдаст вам то, что остальным не приглянулось. Обидно, конечно, но лучше, чем ничего!

Сама битва больше похожа на хаотичную игру в выбивалы: все игроки толкаются на скользкой платформе, поднятой высоко над землёй, пока на арене не останется самый последний живой игрок. И чем больше вы собрали корон, тем больше «падений понарошку» вам положено до полного проигрыша. Кстати, причиной смерти могут послужить не только соперники: со временем сама игра ужесточает правила. Фрагменты платформы вдруг исчезают прямо из-под ног, и сорваться вниз становится ещё легче.

ХИТРЫЙ РЫЖИЙ ХВОСТ

Чаще всего от соседей по игре я слышала только одну фразу: «ЭТО НЕСПРАВЕДЛИВО!»

Да, «Безумцы» совсем не про честную борьбу. Конечно, поначалу все просто пакостят в открытую, но вскоре начинают ещё и тайно сговариваться друг против друга, мешают соперникам как только могут – и из комнаты испаряется последняя дружеская солидарность.

Рыжий Лис тоже подливает масла в огонь: раздавая короны после каждой мини-игры, он частенько отмечает кого-нибудь особым призом. Например, отсыпает горсть монет тому зверьку, кто чаще всех толкал других, – и, разумеется, в следующем раунде так начинают вести себя все.

Подобных психологических трюков во Frantics масса: в следующий раз Лис, не желая повторяться, выстроит всех зверят в линеечку и даст кому-нибудь в лапы огромную бомбу. Пока ты держишь взрывчатку, в кошелёк сыплются золотые монеты, но в твоих же интересах не жадничать и побыстрее бросить её соседу – взорваться бомба может в любой момент. Того, кому не повезло проиграть в местную «горячую картошку», некрасиво разнесёт взрывом, а все остальные в награду за расторопность ещё и получат по дополнительной короне.

Ещё Лис время от времени присылает игрокам на телефоны секретные задания. Например: «Ты получишь дополнительную корону в конце игры, если участник X проиграет в этом раунде». Желание грязно мочить соперников от этого только растёт (неизвестно, в конце концов, кто из них только что получил заказ на тебя), а несправедливое распределение награды даже из лучших друзей быстро делает непримиримых врагов.

Пользуясь человеческой склонностью к азарту, геймдизайнеры Frantics заставляют игроков с каждым раундом всё глубже погружаться в атмосферу безжалостной конкуренции. Помните механику аукциона из последней битвы? Однажды она появится посреди обычного раунда, а рыжий хитрец предложит поторговаться уже не за финальное оружие, а только за бонус, способный переломить ход боя. Например, за колпак, который удвоит ваш следующий результат в мини-игре. Если вы, конечно, выиграете ставку...

В «Безумцах» не забыли даже о том, сколь сладка бывает месть: временно выбывшие участники могут приятно провести время до конца раунда, мешая оставшимся в игре. Например, если в том же «Одиноком забеге» вас расплющило об очередную преграду, корону вы уже не получите – но зато до самого конца забега сможете издеваться над соперником: замораживать, подкидывать в воздух или менять ему управление. Сладкое чувство! Впрочем, длится оно только пока недавняя жертва сама не вылетит на следующем этапе и не решит отплатить той же монетой.

■■■

Frantics – это игра для всех: особых навыков она не требует, а затягивает уже с первых минут. Отличный вариант для весёлых посиделок с друзьями, коллегами или семьёй. Даже дети легко освоятся и включатся в процесс – главное, чтобы они уже умели читать. А вот кому я бы строго не рекомендовала играть в «Безумцев», – это людям, не умеющим проигрывать. Остаться в дураках придётся каждому, и не один раз. ■

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

ДАНТЕ МОЖЕТ ПЛАКАТЬ

ЕВГЕНИЙ КАЛАШНИКОВ

За свою богатую семнадцатилетнюю историю серия **Devil May Cry** успела вырасти из слишком смелого продолжения **Resident Evil 2** в самостоятельную игровую линейку, обрести статус культовой, завоевать демонически огромную армию поклонников, пару раз их же разочаровать и получить ремастер с улучшенной графикой на прошлое поколение консолей.

И вот **Capcom** – из самых благих побуждений, разумеется, – решила познакомить сына Спарды с современными консолями и завезти первые две части на PC. Поклонники Данте рады, издатель готовит мешки для очередной порции купюр, а где-то уже делятся сплетнями о новой части DMC.

Что же может пойти не так?

НЕКОТОРЫЕ ВЕЩИ не стареют никогда

ЭХ, РАЗ, ДА ЕЩЁ РАЗ, ДА ЕЩЁ МНОГО-МНОГО РАЗ...

Прошлый год вообще оказался богат на всевозможные переиздания и портирования игр. Пылающий от демонической крови **Doom** и заснеженный **Skyrim** показали, на что способна Nintendo Switch. **Double Fine** выкатила **Full Throttle** с дополнительным контентом и возможностью в любой момент вернуть картинку как в 1995-м. А уж мой любимый **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy**... Подробнее о недавних лучших переизданиях вы можете почитать в наших итогах 2017 года.

Как показала практика, ремастер отличной игры, а уж тем более из значимой для индустрии серии, вполне может рассчитывать на успех. Для этого даже не нужен дополнительный внутриигровой контент. Достаточно обновить графику и подтянуть картинку под современные стандарты.

Благодарные поклонники вновь с удовольствием переживут приключения любимых героев, исследуют хорошо знакомые вселенные, в конце концов – просто ещё раз поблагодарят разработчиков звонкой монетой, а игра пусть греет душу, лежа на полочке в Steam.

Devil May Cry HD Collection не стала исключением. Ну подумаешь – тысяча рублей за игры из прошлого десятилетия. Зато их три! На консолях цена вообще в два раза выше, грех жаловаться...

НЕСЧАСТНЫЙ РЕБЁНОК

Но тревожные вести не заставили себя ждать. За неделю до выпуска первую часть сборника (не Steam-версию) бесплатно получили подписчики Twitch Prime и сообщили о многочисленных проблемах. Более того, раздачу планировали начать ещё 27 февраля, но перенесли из-за технических трудностей. Совпадение? Да, конечно...

В итоге выяснилось, что вместо полноценного HD-переиздания разработчики из Capcom просто портировали ремастер тех же игр для Xbox 360 и PS3, растянули картинку до 1080p и увеличили частоту кадров до шестидесяти. При этом часть текстур оставили с прошлого переиздания – шестилетней давности, между прочим!

Конечно, некоторые стены, модели зданий, поверхности смотрятся хорошо: без угловатых переходов и замыленных узоров. Но тем халтурнее на их фоне выглядят необновлённые текстуры и модели, которые ломятся на экран прямиком из начала нулевых.

В ОТДЕЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ сборник по-настоящему радует глаз

ТЕПЕРЬ И ЛЮЧИЯ смотрится прилично

А повышенные FPS вышли из-под контроля, словно сами попали под влияние потусторонних сил. При частоте выше 60 скорость игры возрастает прямо пропорционально увеличению кадров. Чем мощнее железо, тем быстрее игра. И поверьте, в слэшере, где плавность движений, скорость реакции и расчет времени анимации играют главную роль в геймплее, ускорение игры портит весь процесс. Из-за подобного портится всё впечатление.

У других «счастливчиков» ситуация обратная: действие сильно замедляется, особенно в бою. Проблему с кадрами можно исправить, включив вертикальную синхронизацию, но в меню сборки такая функция не предусмотрена. У трёх игр общий лаунчер, но в нём можно только настроить разрешение, режим отображения окна и язык. Ролики на движке игры и меню вообще не трогали. Выглядят неказисто, да ещё и идут в старом формате 4:3. Надо ли уточнять, что этот самый «лаунчер» – просто меню запуска, отдельное окно, из которого открываются другие окна с собственно играми? Часть проблем можно решить с помощью панели управления NVIDIA и других подобных приложений – но только часть.

Но и это не всё! Само качество игры не просто осталось прежним, оно ухудшилось! Текстуры крови обросли пикселями, потеряв часть разрешения. При выстрелах исчезла часть эффектов. Изображение и субтитры в катсценах перестали совпадать со звуком. Звук вообще сильно пострадал – цикличные звуковые эффекты наложены неаккуратно, а общая частота упала.

С управлением тоже не всё так просто. Часть контроллеров игра не распознаёт. А если вы собирались проходить любую игру из этого комплекта без геймпада (хотя лично я такого врагу не пожелаю), можете расслабиться – управление под клавиатуру не заточено, все иконки кнопок прямиком с контроллера Xbox.

Объективности ради замечу, что прошлая попытка подружить третью часть серии и персональные компьютеры прошла ещё хуже. Максимальное разрешение 1024x768, вылеты и другие радости в **Devil May Cry 3: Special Edition** не прошли мимо игроков незамеченными. Есть с чем сравнивать.

Да и технические проблемы в новом сборнике встречаются не у всех. В Steam число негативных отзывов с жалобами на кривой порт составляет примерно 25% от всех оценок. И я не стал бы акцентировать на этом внимание, если б лично не столкнулся с неполадками. В конце концов мне удалось устранить большинство проблем и довести сборник до играбельного состояния.

Конечно, все минусы относятся к качеству переиздания, и, возможно, издатель скоро исправит проблемы патчем. К самим играм претензий нет. Несмотря на внушительный возраст, Данте бодро крушит противников – да и его самого не менее эффектно насквозь протыкают острыми предметами.

Режиссура прошла проверку временем, в этом плане ролики смотрятся получше, чем иное современное кино (особенно ролики из третьей части). Для тех, кто пропустил начало истории охотника на демонов, это хорошая возможность наверстать упущенное. Да и ветеранам серии будет интересно вновь настучать по голове тщеславному братцу. С годами лишь сюжет неминуемо постарел и кажется избитым.

■■■

Как бы то ни было, Capcom выпустила кривой порт прошлого переиздания с подтянутым разрешением и честными шестьюдесятью кадрами. Сложно назвать такую халтуру новым и полноценным переизданием. Если вам не повезёт с багами – будет повод лишний раз поблагодарить **Valve** за кнопку возврата средств. Если же вы из тех счастливчиков, кого проблемы с производительностью обошли стороной, – перед вами шанс вернуться в захватывающие приключения Данте, в том числе и на ПК. Легенды жанра и в наше время играются чертовски здорово. Это лучшие игры своих лет. Плюс **Devil May Cry 2**. ■

ASH OF GODS: REDEMPTION

МЛАДШИЙ БРАТ THE BANNER SAGA

РОМАН ГЕРАСИМОВ

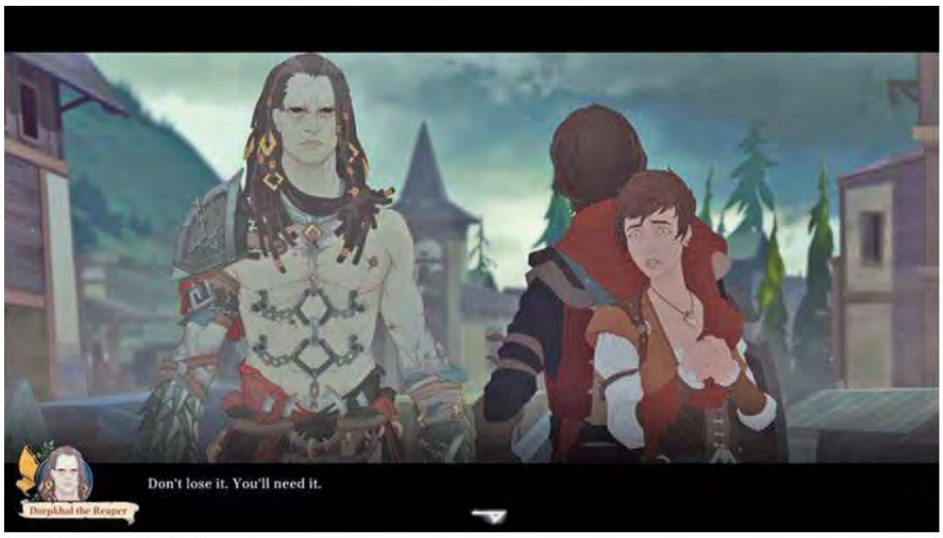
«**The Banner Saga** по-русски» – именно так сообщество окрестило дебютный проект отечественной студии **AurumDust**. Не спорю, при знакомстве с **Ash of Gods: Redemption** возникают ассоциации именно с ролевой серией от студии Stoic: художественный стиль, подача сюжета, игровые механики и даже элементы интерфейса.

Но взять в оборот элементы «Саги» – лишь полдела. Куда важнее, имея на руках набор проверенных игровых составляющих, выдать нечто новое и не ударить в грязь лицом.

Разработчикам из AurumDust это, в принципе, удалось.

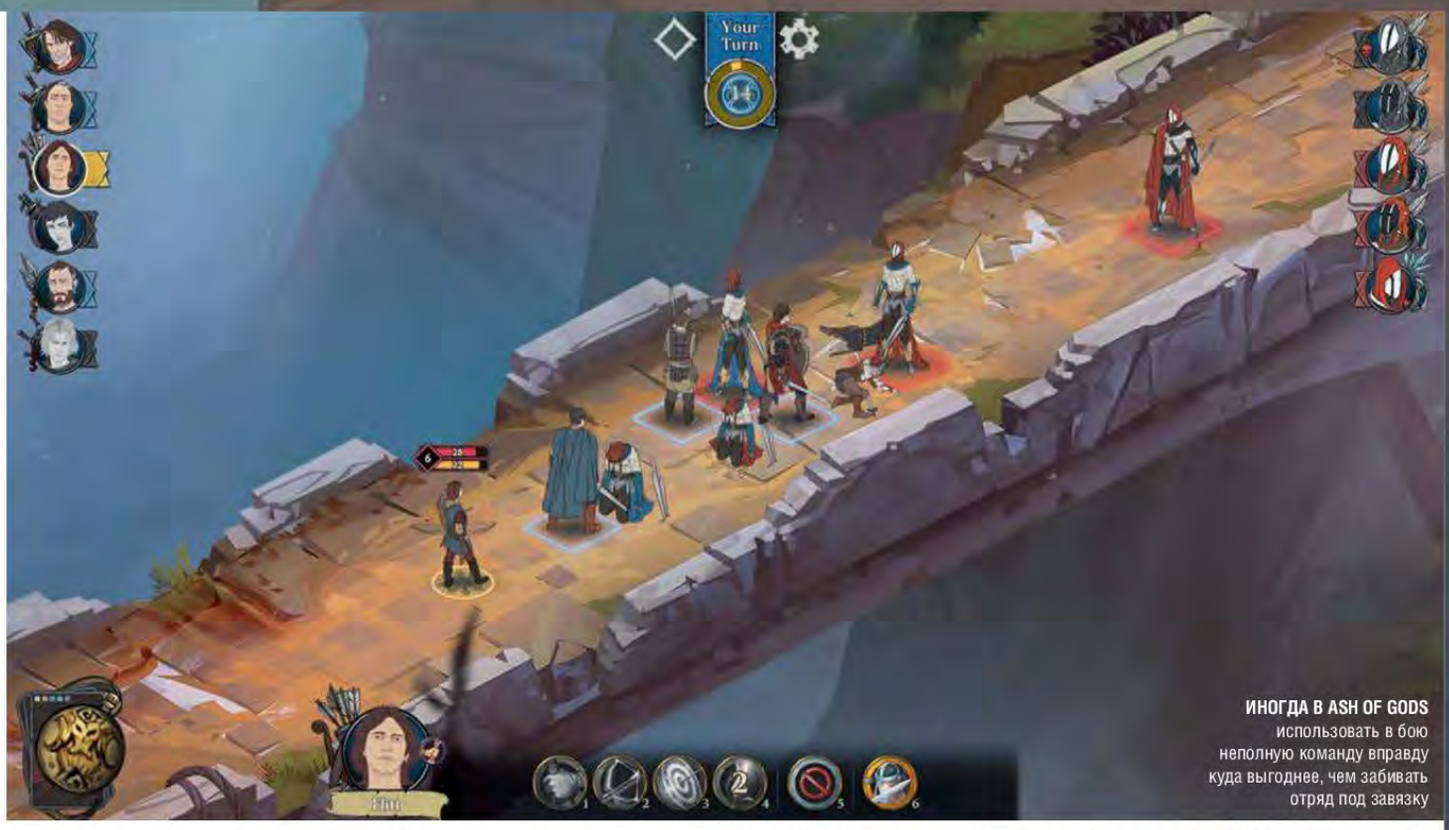
СКАЗ О БЕДЕ МАСШТАБНОЙ

Сюжет «Пепла богов» закручен вокруг глобальной катастрофы, что каждые несколько столетий обрушивается на мир Терминус и зовётся Жатва. События игры повествуют именно об очередной Жатве, которая на этот раз должна стать последней. На земли местных королевств вторгаются загадочные «жнецы», уничтожающие всё живое, а бороться с напастью предстоит отнюдь не капитану Шепарду, но трем главным героям: Торну Бренину, королевскому гвардейцу в отставке, Ло Фенгу, наёмнику из клана Теней, и Хопперу Роули, писцу с любопытной биографией, прожившему не одну тысячу лет.



ВСТРЕЧА со жнецом лицом к лицу

Между их линиями мы и будем переключаться. У каждого героя своя история, свой путь, своя роль в борьбе с Жатвой и, разумеется, «могучая кучка» сопартийцев. Естественно, линии ключевых действу-



ИНОГДА В ASH OF GODS использовать в бою неполную команду вправду куда выгоднее, чем забивать отряд под завязку

ющих лиц рано или поздно пересекутся, а события одних сюжетных веток повлияют на происходящее в других.

Созданная разработчиками вселенная – это любопытный гибрид магического средневековья и традиционного западного фэнтези, со вкраплениями азиатской культуры и даже намёками на постапокалипсис (через упоминания предшествующей цивилизации). Славянской мифологии и древнерусской эстетике в игре места почти не нашлось, разве что в отдельных элементах да речевых оборотах. А жаль, могло бы получиться любопытно.

Но восприятие игрового мира даётся не так уж легко: персонажи засыпают игрока понятиями, событиями, именами, однако далеко не всегда поясняют, о чём речь. Проекту однозначно не помешала бы внутриигровая энциклопедия... И всё это на фоне слабых, водянистых и нелогичных диалогов, а также целых пластов текста, который часто хочется пропустить. А ведь реплики персонажей – чуть ли не ключевой элемент визуальной новеллы!

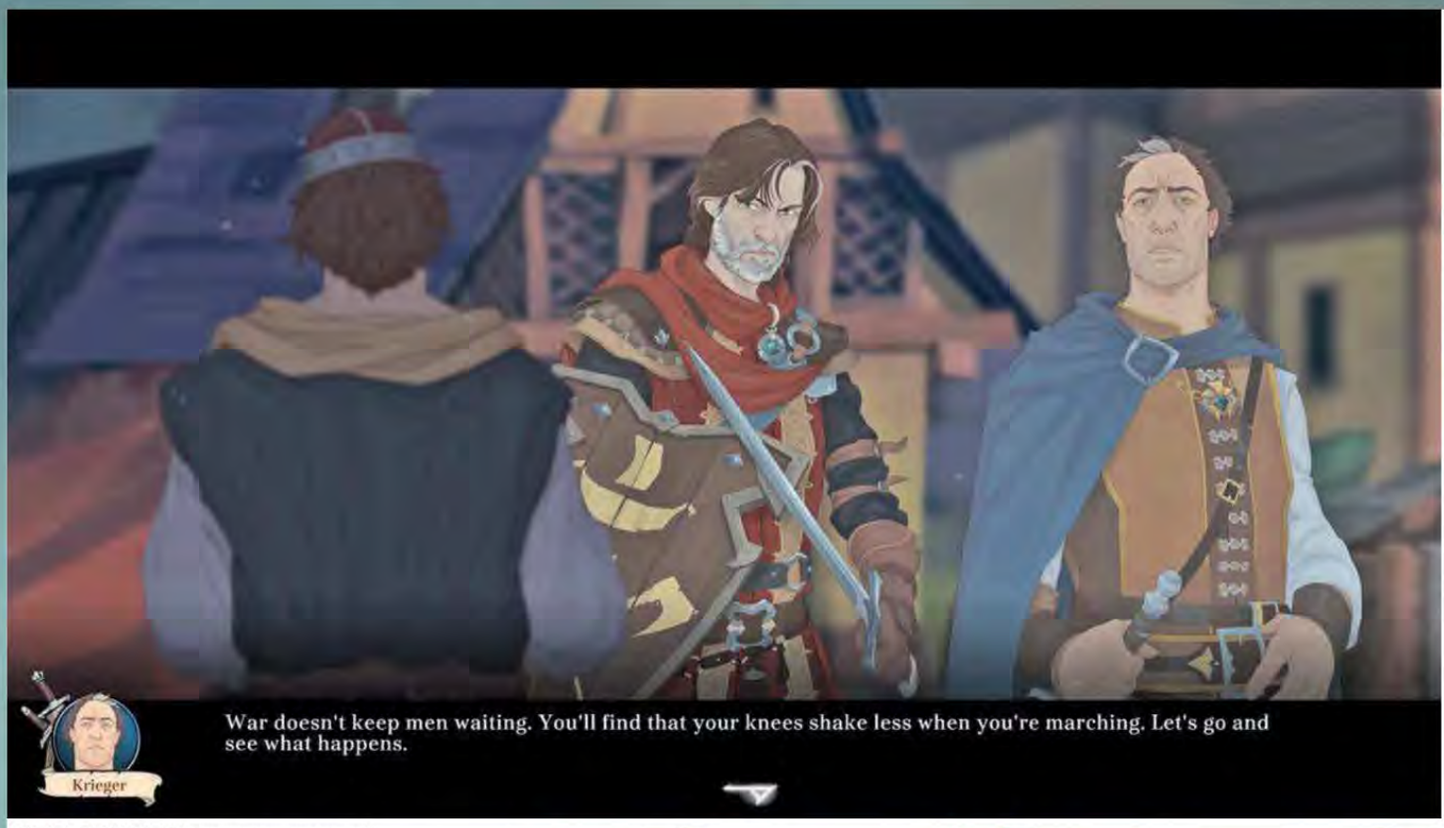
Сценарий в Ash of Gods тоже слабоват. В большинстве случаев разработчики выдают нам очередной длиннющий монолог об игровом мире и предыстории, вместо того чтобы раскрывать характеры наших соратников. Вызывают недоумение и неловкие попытки втиснуть в пресные диалоги ругательства. Представьте: разбили ваши бравые воины лагерь, и тут в очередной беседе кто-то выдаёт: «Мать его за ногу!..» Подобные выкрутасы в фэнтезийном мире по меньшей мере неестественны.

Вот у **CD Projekt Red** и отечественных локализаторов всё сработало: они обошлись без цензуры и купюр. Но в Ash of Gods полумеры только мешают и отнюдь не способствуют погружению в игровую вселенную. Однако по мере прохождения графомания и сомнительные способы подачи информации перестают мозолить глаза – начинаешь замечать и положительные стороны проекта.

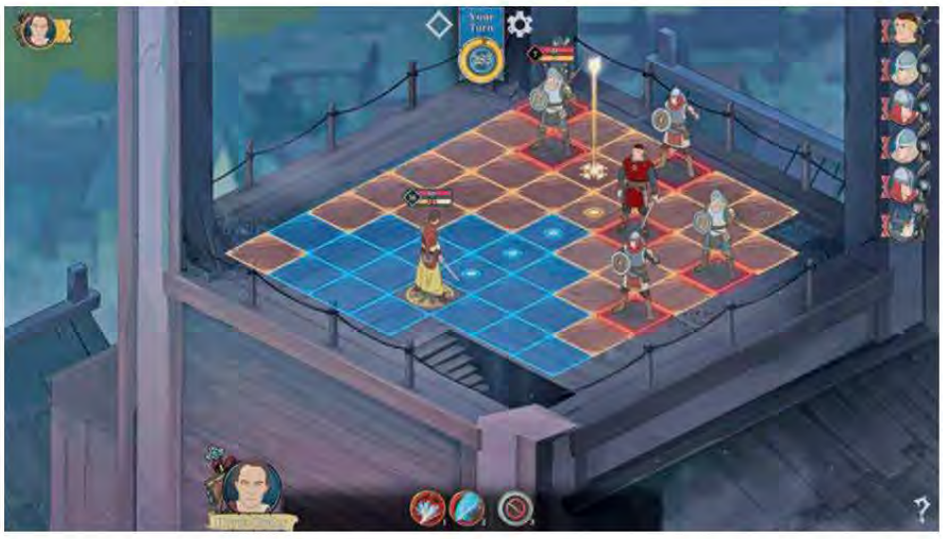
БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ

И первым делом отмечу нелинейность – одну из главных фишек игры. Обзавелись новым сопартийцем, но не вдавались в его личную историю? Будьте уверены, рано или поздно вас ждет сюрприз, и не из приятных. Конечно, можно было с самого начала выбрать иной путь, тогда последствия оказались бы другими. И так на протяжении всей игры. И вот уже персонажи не такие плоские, и история раскочегарилась, а вы всё чаще сталкиваетесь с результатами принятых решений...

Правда, путешествуя по карте от одной ключевой точки до другой, вы встаете лицом к лицу скорее с иллюзией выбора: одна тропа окажется короче, но опаснее, на другой попадется что-нибудь полезное (по-настоящему нужные вещи довольно редки), а один из ваших сопартийцев получит шанс проявить себя. Например, ловко вскроет замок. Или рухнет с колокольни, пытаясь залезть в окно, и сломает лодыжку.



СТИЛЬ ПРОРИСОВКИ, положение персонажей... Ну чем не The Banner Saga?



Тем не менее вы перемещаетесь из точки А в точку Б, а интерактивные ситуации и взаимодействие персонажей на пути сводятся к тривиальному «бить или не бить». Жатва разрастается, но на глобальной карте это не сказывается – на ней вообще мало что сказывается. Возникает вопрос: почему по мере усиления влияния катастрофы мир не погружается в хаос, а на команду героев не выбегает всё чаще толпа «чумных» безумцев из развалин какой-нибудь разорённой деревушки?

Настоящие развилки в сюжете появляются в ходе ключевых диалогов и интерактивных событий – и тут выбор игрока *действительно влияет* на ход истории: как на уровне личных конфликтов наших боевых соратников, так и в плане общей картины мира, на который обрушилась смертельная напасть. Каждый игрок выбирает свой путь, создаёт свою историю. Именно поэтому многие предпочли пройти Ash of Gods не один и даже не два раза. Для пущей вариативности и хардкорного ролевого отыгрыша не хватает только возможности закадрить кого-нибудь или выгнать из отряда по собственному желанию.

А жаль...

ФЭНТЕЗИЙНЫЕ ШАХМАТЫ

В перерывах между чтением килотонн текста, зависанием в диалоговых окнах и путешествием по статичной карте игрового мира мы сражаемся. Перед нами привычная клеточная пошаговая система (опять же вызывает в памяти The Banner Saga): расставляем на поле своих бойцов, атакуем кровожадных врагов и применяем способности и умения персонажей, время от времени вытаскивая из рукава карты заклинаний.

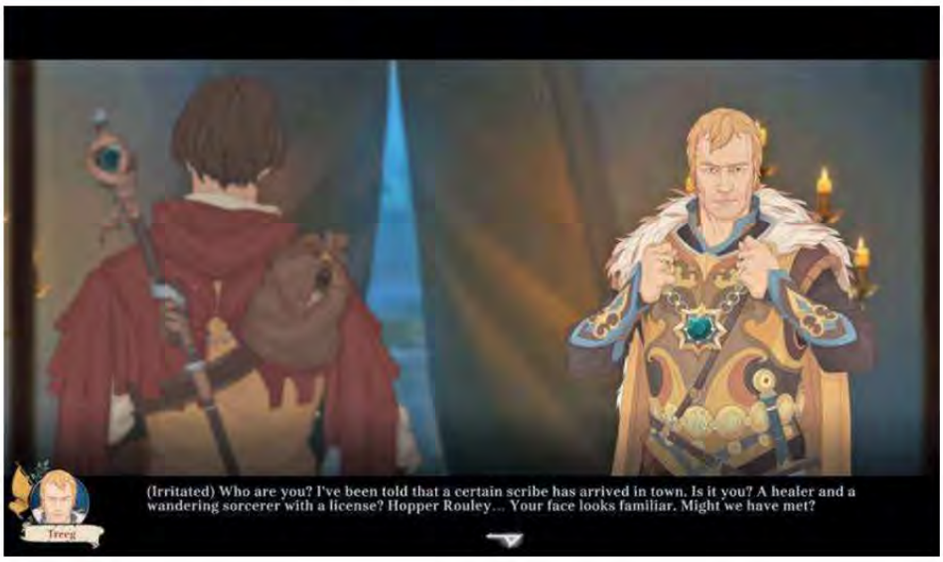
Да, в Ash of Gods есть и элемент ККИ. И нет, не в качестве застольных развлечений в таверне. Путешествуя по Терминусу, вы собираете колоду карт-заклинаний, которые пригодятся в бою. На их применение тратится целый ход. Вдобавок у многих заклинаний есть как основной (положительный), так и побочный (отрицательный) эффект!

Следовательно, вместо того чтобы за тридцать единиц (!) энергии получить усиление атаки на один пункт, игроку гораздо проще держать при себе несколько проверенных карт из ранней игры и не заморачиваться. То же лечение принесет куда больше пользы. Как игровой элемент, карты, безусловно, идея любопытная, но далеко не новая, да и реализована не лучшим образом – это касается именно баланса самих карт, многие из которых кажутся просто бесполезными.

Но вернёмся к нашим... героям. Помимо уровня защиты (она, скорее, дополнительный показатель) у каждого персонажа две шкалы – здоровье и энергия. С красной полосой всё понятно, а вот направляя свои атаки на вражескую «энергосистему», игрок может истощить противника и сделать его уязвимее. «Двухполосная» система любопытна и тем, что некоторые способности персонажей расходуют запас энергии, а особо мощные навыки бьют и по здоровью атакующего.

И тут в процессе боя появляется менеджерский аспект, вынуждающий игрока не только следить за показателями своих бойцов, но и грамотно продумывать *каждый*

В ЗАВИСИМОСТИ от выбранного пути на перемещение расходуется разное количество стриксов, и на каждой тропе вашу партию может поджидать парочка сюрпризов



ход, *каждую* особую атаку и *каждое* применение способностей.

С другой стороны, задаешься вопросом: «Почему конкретный персонаж теряет здоровье, когда применяет какой-то особо мощный тип атаки? Может быть, он берсерк? Или маг крови?» В большинстве случаев эту механику стоит принимать как данность, установленное правило, несмотря на очевидные дыры в логике происходящего. Почему лучник может потерять часть здоровья при атаке? Видимо, тетивой порезался.

За победу в бою члены вашего отряда получают опыт для прокачки навыков и стриксы: магические камни, защищающие наших героев от Жатвы. Стриксы расходуются при перемещении по карте мира и пригодятся в ситуациях, когда кому-то из сопартийцев необходимо залечить критические ранения. Четыре таких ранения (то есть четыре смерти в бою), и персонаж покинет бренный мир навсегда. Но, чтобы накопить четыре таких «черепа», нужно постараться – на залечивание ран стриксов всегда хватает (проблема с их нехваткой уже пропатчена).

В целом же боевая система проработана достойно. Однако вот что странно: пошаговые сражения и последовательность ходов сделаны таким образом, что гораздо выгоднее снарядить в бой отряд поменьше, нежели заполнять все доступные места членами своей партии. Ведь некоторые герои (тот же Ло Фенг) настоящие машины для убийства, и многие персонажи на их фоне просто балласт. Возможно, это стоило бы исправить.

■■■

Да, AurumDust скопировали отличную The Banner Saga – местами даже слишком смело, – хотя очевидны и попытки привнести что-то новое. Получилось далеко не всё, но видна любовь разработчиков к своему детищу. Художники здорово постарались, саундтрек заслуживает отдельной покупки, да и в целом игра оставляет положительные впечатления. Старательный подход на стадии создания творцы перенесли и на этап поддержки проекта – я давно не видел настолько активных в общении с пользователями разработчиков.

Но вторичность игры может отпугнуть многих. Впрочем, как и другие недостатки. Любителям читать, вникать и смаковать, наверное, стоит пройти мимо, а вот поклонникам сражений игра может прийтись по вкусу – именно для них и существует мультиплеерный режим, который сейчас активно развивается и дорабатывается. ■

ЖАНР Экшен
РАЗРАБОТЧИК SIE Santa Monica Studio
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4

GOD OF WAR

МЕСТО ПОД СОСНАМИ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Чтобы подготовиться к выходу нового **God of War**, я решил пройти все предыдущие части серии. Загрузиться историческим багажом, изучить геймдизайн, фишки. Посмотреть, чем отличается видение Дэвида Яффе (автор первой игры) от видения Кори Барлога, пришедшего после дебюта франшизы.

Когда я рассказал одному из коллег о своём грандиозном плане, тот едко поинтересовался: «Зачем? Они все одинаковые». Тогда я считал, что он преувеличивает шутки ради. Хорошо. Он посмеялся, я посмеялся... После этого я за неделю прошёл всю серию, кроме игр для PSP и **Ascension**, и... Не очень-то смешной оказалась шутка. Слишком близкой к правде.

Именно поэтому новая God of War вызывала у меня горячее любопытство. Для франшизы, как и для разработчиков из **Santa Monica Studio**, она, по сути, больше, чем просто очередной блокбастер. Это «прыжок веры». Переосмысление персонажа, чей образ прочно закрепился в массовой культуре, – дело почти самоубийственно опасное. Слишком многое может пойти не так. Например, игра не угодит совсем никому: отпугнёт недовольных переменами старых фанатов и не привлечёт новых, потому что последним как было плевать на тяготы богоподобного спартанца, так и дальше будет.

ТАТУИРОВАННЫЙ незнакомец что-то требует от Кратоса на повышенных тонах? Ну, думаю, они решат свои разногласия диплома...

...тическим путём. Говорили ведь ему, убирайся восвояси, не зли хозяина понапрасну. Не послушался...

Несмотря на все сомнения и скепсис, новая God of War приятно меня удивила. Не настолько, чтобы советовать каждому встречному купить PS4 *только* ради неё, но... препарировать то, как Кори Барлог переиначил своё творение, было крайне увлекательно.

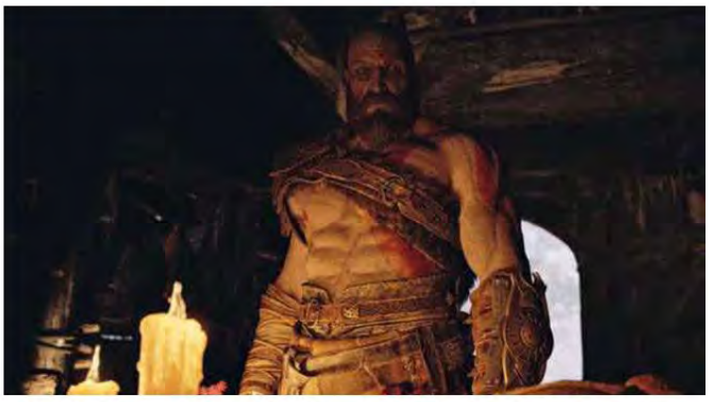
Как и путешествовать вместе с Кратосом и Атреем навстречу новой жизни.

С ЧИСТОГО ПЕРГАМЕНТА

В своём превью я поспешил сравнить God of War с **The Last of Us**. В действительности игру уместнее поставить на одну полку с **Resident Evil 4**. Дело не в зомби-колхозниках и испанских карликах – дело в изменившейся геймплейной формуле. Это не просто продолжение в новом ключе или свежий старт. Это *вообще* другая игра, в которой постоянно угадываются знакомые мотивы.

Остаётся ли она при этом «каноничным» и достойным продолжением серии? И да,

КРАТОС – строгий, но справедливый и на редкость понимающий отец для Атрея. Игра подаёт его спартанскую лаконичность не как недостаток, а как особенность и без того непростого характера



ШУТИТЬ ПРО ТО, что выражение лица Кратоса не меняется ни при каких обстоятельствах, можно почти бесконечно. Но есть в остепенившемся боге войны нечто особенное. Он молча излучает мощь и выдержку. Одного взгляда довольно, чтобы ощутить груз, который он несёт...

...И тем тяжелее видеть, как его недвижимая, словно вечные льды, решительность вот-вот даст трещину, когда он держит в руках прах любимой женщины. Эта сильная сцена раскрывается через музыку, мимику и детали, а не при помощи слов

и нет. God of War по-прежнему на диво изобретательна по меркам ААА-блокбастеров. Она осталась жёсткой и (порой даже слишком) жестокой. Курс на деконструкцию и последующую расправу с мифологическими тварями и героями сохранился неизменным. Когда постановщики игры хотят, чтобы от экшена пульс учащался в несколько раз, по кнопке атаки продолжаешь долбить инстинктивно – даже во время катсцен.

В истории о постаревшем боге войны нет только одной ма-а-аленькой детали, что была центральной в GoW 2 и 3, – махрового идиотизма. При всём своём бюджете, выдумке и стараниях дизайнеров, заслуженно купавшихся в похвалах прессы, GoW – это абсурдно глупые, непритязательные слэшеры. Но я говорю это без тени презрения. Напротив, это осмысленная, хорошо отработанная фило-

МИЛАЯ ДЕТАЛЬ: Атрею пока не хватает отцовской силы и ловкости, чтобы бесстрашно заниматься акробатикой. Поэтому в такие моменты он, что называется, садится батьке на шею. Покатай меня, большая черепаха!

софия дизайна: прокатить игрока на американских горках, выполненных в эллинистических декорациях и с как можно большим количеством мёртвых петель.

Но God of War сегодняшний – это история в мифологическом сеттинге, а не место для экстремального туризма. Разница, может, и небольшая, но существенная. Именно от неё зависит то, понравится вам обновлённый Кратос или нет.

МЕЖ ДВУХ ФЬОРДОВ

Если вы ждали релиза в надежде вырвать у Одина оставшийся глаз, покататься на Фенрире или проломить Тору череп Мьёльниром, вынужден вас разочаровать – ничего подобного в God of War нет. Да, меня это тоже изумило. В глубине души я был железно уверен, что Santa Monica Studio в очередной раз не удержатся от своей неизбывной тяги к бессмысленному эпику... Но это оказалось просто наваждением.

Новая легенда о Кратосе – это камерная, очень личная история об искуплении и последствиях своих поступков. На этот раз герой не служит мальчиком на побегушках у богов и не пытается единолично низвергнуть целый пантеон. Спустя несколько веков после катастрофы на Олимпе он нашёл покой и счастье, посвятив себя «обычной», человеческой, жизни.

К сожалению, ненадолго. Светлый луч в жизни Кратоса, его жена Фэй, трагически умирает. Её последние дары убитому горем спартанцу – мощный топор Левиафан и сынишка Атрей. Взамен Фэй попросила развеять её прах с вершины самой высокой горы всех девяти миров.

ДАЖЕ НЕ ЗНАЮ, завидовать Атрею или пожалеть его. Так мал, но уже отправился в столь долгий, трудный поход... И насмотрелся вещей, что любого другого ребёнка преследовали бы в кошмарах

Этим и предстоит заниматься всю игру: идти по длинной замысловатой тропе, пролегающей по девяти мирам скандинавской мифологии, чтобы выполнить последнюю просьбу той, что снова подарила надежду. А попутно, разумеется, исследовать дикие северные земли, разгадывать головоломки и прорываться через полчища магических тварей. Вот такой странный гибрид GoW, **Tomb Raider** и The Last of Us – по крайней мере, с точки зрения механики.

Повествование движется к финалу размеренно, почти меланхолично, а холодные ветра и заснеженные пейзажи Мидгарда подчёркивают это настроение. Исчез драйв, пропал агрессивный, подгоняющий саундтрек. События постепенно обретают размах и накал, но до планки той же God of War 3 экшен не добирается. Одолев финального босса, я даже не понял, что это, оказывается, была кульминация сюжета.

Глобальные изменения могут разочаровать некоторых фанатов, но всё оправдывается конечной целью: разработчики решили работать не вширь, а вглубь. Сужение масштаба действа позволило им сосредоточиться на деталях (вся игра будто «снята одним дублем», без монтажных склеек), сместив акцент с колоритного сеттинга на персонажей внутри него. Игрока приглашают не кромсать орды монстров, глазея на восхитительные задники, а непрестанно следить (вид от третьего лица, никаких

МИРОВОЙ ЗМЕЙ ЁРМУНГАНД – создание воистину исполинское даже по меркам серии. Но на самом деле он вежливый, обходительный и доброжелательный товарищ. Пускай по его, гм, громкому голосу (читай, «рёву») этого и не скажешь

СПЕШИТЕ ВИДЕТЬ: бог войны сходится в смертном бою со своим заклятым врагом – ботаникой. Я искал травку в саду лесной ведьмы дольше, чем иной раз сражался в открытом мире

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Полный перевод на русский язык. Озвучка неплохая, но лучше всё-таки играть на английском. У персонажей причудливые акценты, а уж голос Кратоса и подавно нужно слышать в оригинале.

фиксированных углов) за путешествием главных героев.

И следить тут есть за чем. Главная похвала, которой я могу наградить нарративную составляющую игры, – она работает. Как и сюжет The Last of Us, сценарий God of War – простая, но мастерски рассказанная история. Ждать от неё прописанных персонажей и закрученной интриги не стоит. Всё просто, знакомо и без изысков.

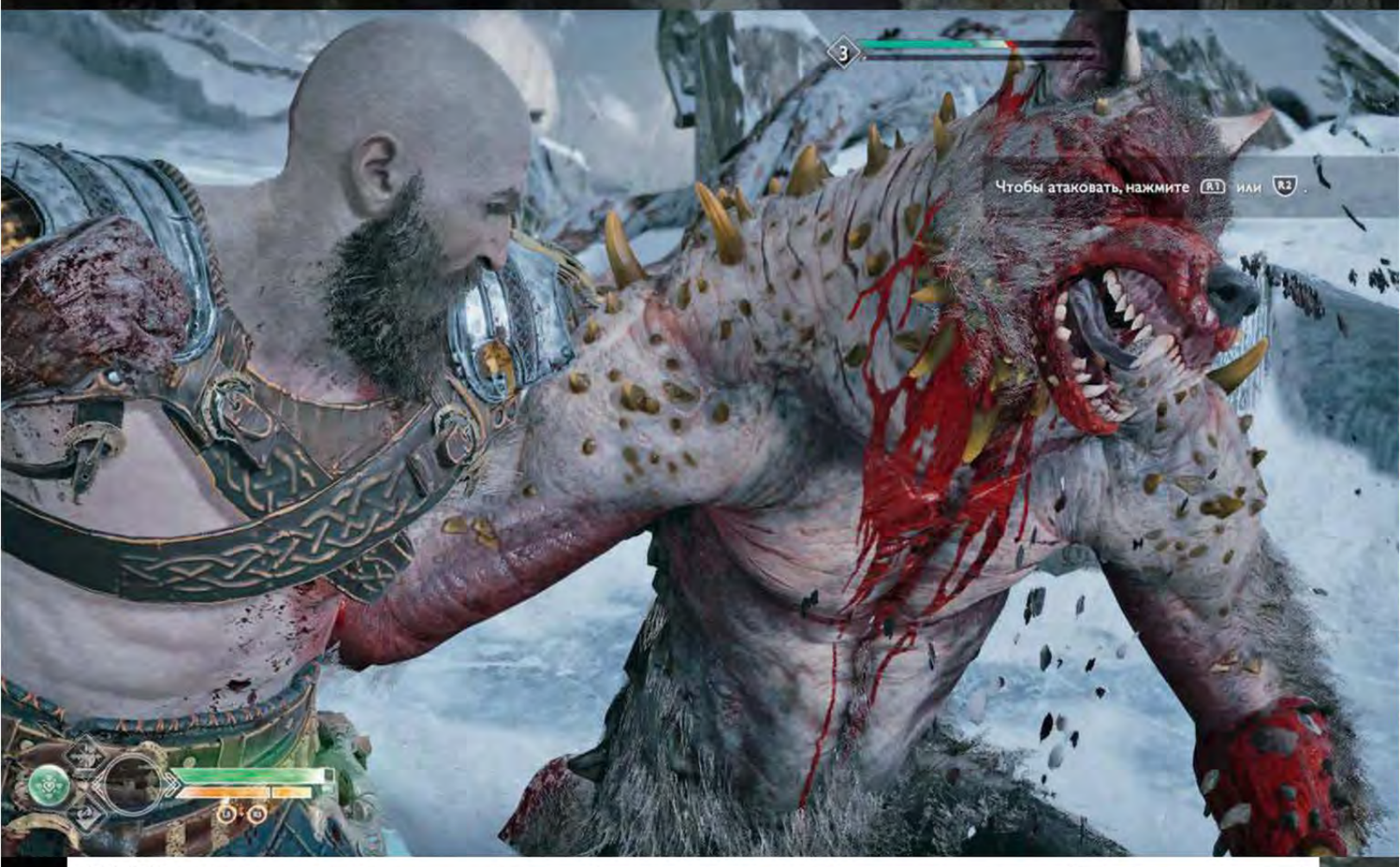
ВЗГЛЯД НА ТЫСЯЧУ САЖЕНЕЙ

Ещё по самому первому трейлеру с E3 2016 было понятно, что внутреннему миру Кратоса уделят немало внимания. Но я не думал, что Santa Monica Studio сумеют показать его таким... человечным. Не предполагал, что нового Кратоса на полном серьёзе можно будет назвать глубоко трагическим персонажем. И уж тем более не догадывался, что у сурового спартанца есть сухое, но убийственно меткое чувство юмора.

Из обычной, пусть и стильной «болванки» для игрока татуированная, мертвецки бледная гора мышц преобразилась в статного седовласого воина. Наследие предыдущих игр не выбросили за борт во имя развития персонажа, но вплели в его личность и характер. Чужие смерти лежат на боге войны тяжким грузом. Он сознательно похоронил ярость глубоко внутри. Он немногословен, закрыт и рассудителен, порой даже холоден...

...Но главное – уязвим. Кратос боится, что его прошлое, которое он всеми силами скрывает от сына, окончательно лишит его семьи. Это и питает главный конфликт сюжета: непростые отношения наивного энергичного мальчика и его угрюмого отца, не желающего, чтобы Атрей повторял его ошибки. Наблюдать за тем, как герои меняются и постепенно открываются друг другу, ничуть не скучнее, чем махать топором.

Я рад, что внимание уделили не только дуэту протагонистов: второстепенных персонажей мало, но каждая встреча с ними неизменно доставляет удоволь-



ПРЕЖДЕ ЧЕМ надавать оборотню по сусалам, его нужно оглушить. Как ни странно, для этой цели лучше всего подходят кулаки. А если связывать серии ударов с выстрелами Атрея, то даже у самых крепких врагов не хватит выдержки

ствие. При этом навесить на кого-то ярлык «злодея» или «шута» нельзя – обитателей Мидгарда интересно узнавать всё ближе и ближе с течением сюжета.

Разработчики основательно потрудились над построением мира. Приключения Кратоса и Атрея аккуратно переплетаются со скандинавской мифологией, причем иногда довольно неожиданным (тсс, спойлеры!) образом. Во время игры постоянно натыкаешься на всяческие рукописи, алтари и сказания. Они расширяют вашу картину мира, наполняют его историей и смыслом. Это помогает вам почувствовать себя лишь *малой частью* сеттинга, а не светилом, вокруг которого он вращается.

Всё вышеописанное суть аккуратные, отлично продуманные изменения, что раскрывают полюбившегося персонажа и франшизу с непривычного угла. Если вы души не чаете в старом буйном Кратосе, полагаю, вам они не придутся по вкусу: бог войны теперь и голос-то почти не повышает.

Несмотря на это, однако, есть две серьёзные загвоздки.

Первая – открытый мир. Да! В God of War теперь открытый мир! Вернее, большие карты с побочными заданиями, какие были, например, в последних частях Tomb Raider. Прогресс по-прежнему линеен, а локации,

КОЛЛЕКЦИОННЫЕ ПРЕДМЕТЫ, метки, задания... Контент ради контента. Хорошая новость в том, что часть этих мест вправду стоит исследовать. На картах можно наткнуться на занятные босс-битвы и парочку побочных квестов, которые вы вольны выполнить после прохождения основного сюжета. А ещё вы будете узнавать новую информацию о мире – и оно того стоит

несмотря на свою бесшовность, не отличаются по размерам от этих ваших «обычных» уровней. Исследовать их увлекательно, но далеко не всегда: вы не найдёте в отдалённых уголках Мидгарда никаких особо ценных наград.

К сожалению, одни и те же локации вы видите по нескольку раз: сначала пройдёте одним маршрутом, потом вторым, потом третьим... Беготни туда-сюда по знакомым местам хватает. Порой возникает ощущение, что все эти долгие прогулки сделаны исключительно для того, чтобы у Кратоса с Атреем было время поговорить или вылить на игрока лишний чан экспозиции.

Положим, это можно простить, ведь недоработанный «открытый» мир не ломает весь игровой опыт. Хуже то, что при всей своей новизне и отстранении от заветов серии свежая God of War парадоксально зависит от своих прародителей. Она не работает как самостоятельная история.

ТОПОРИК, кстати, постоянно используется для решения головоломок. Перебить цели, переключить рубильники или рычаги, а то и вовсе заморозить какой-нибудь механизм, чтобы создать пространство для манёвра

КРАТОС, как подобает спартанскому воину, образован, но не знает местного наречия. А вот Атрея матушка выучила, поэтому именно он расшифровывает тексты на обелисках и в свитках. Заглянули в отдалённый уголок? Ваш приз – ещё один кусочек мифологии местного мира, записанный в дневник Атрея с забавными авторскими ремарками

Вся драма и глубина погружения в сюжет держится *только* на том, что вы уже знаете, кто таков Кратос и что он повидал на своём веку. Если God of War 2018 года станет вашим знакомством с серией, велик риск, что вы вообще не поймёте, в чём тут дело. Без значительного объёма фоновых знаний можно вместо необычного, свежего проекта в застоявшейся франшизе увидеть пафосный роуд-муви про молчаливого дровосека и его сына.

Разработчики явно рассчитывают на то, что вам не нужно ничего объяснять. Что вы уже фанат. При этом такой, какому нравится игра, кардинально отличающаяся от любимой серии. Ожидания смелые, но качество проекта не улучшают.

РУБИТЬ СПЛЕЧА

Схватки, в полном соответствии с мрачным и холодным тоном игры, ныне требуют от игрока большей рассудительности. Забудьте про затёртый «квадрат» на геймпаде, счётчик комбо и полыхающую ярость. Кратос изменился и теперь грации своего танца смерти предпочитает безжалостную эффективность.

Поскольку игра отказалась от фиксированной камеры, вы не можете видеть всё поле битвы целиком. Примитивным стремительным нажиманием кнопок больше никого не одолеть. Левиафан, в отличие от клинков Хаоса, не обладает запредельным радиусом поражения, поэтому отключить мозг и долбить по геймпаду, пялясь в пустоту, не выйдет. Врага, многократно превосходящего вас числом, нужно контролировать.

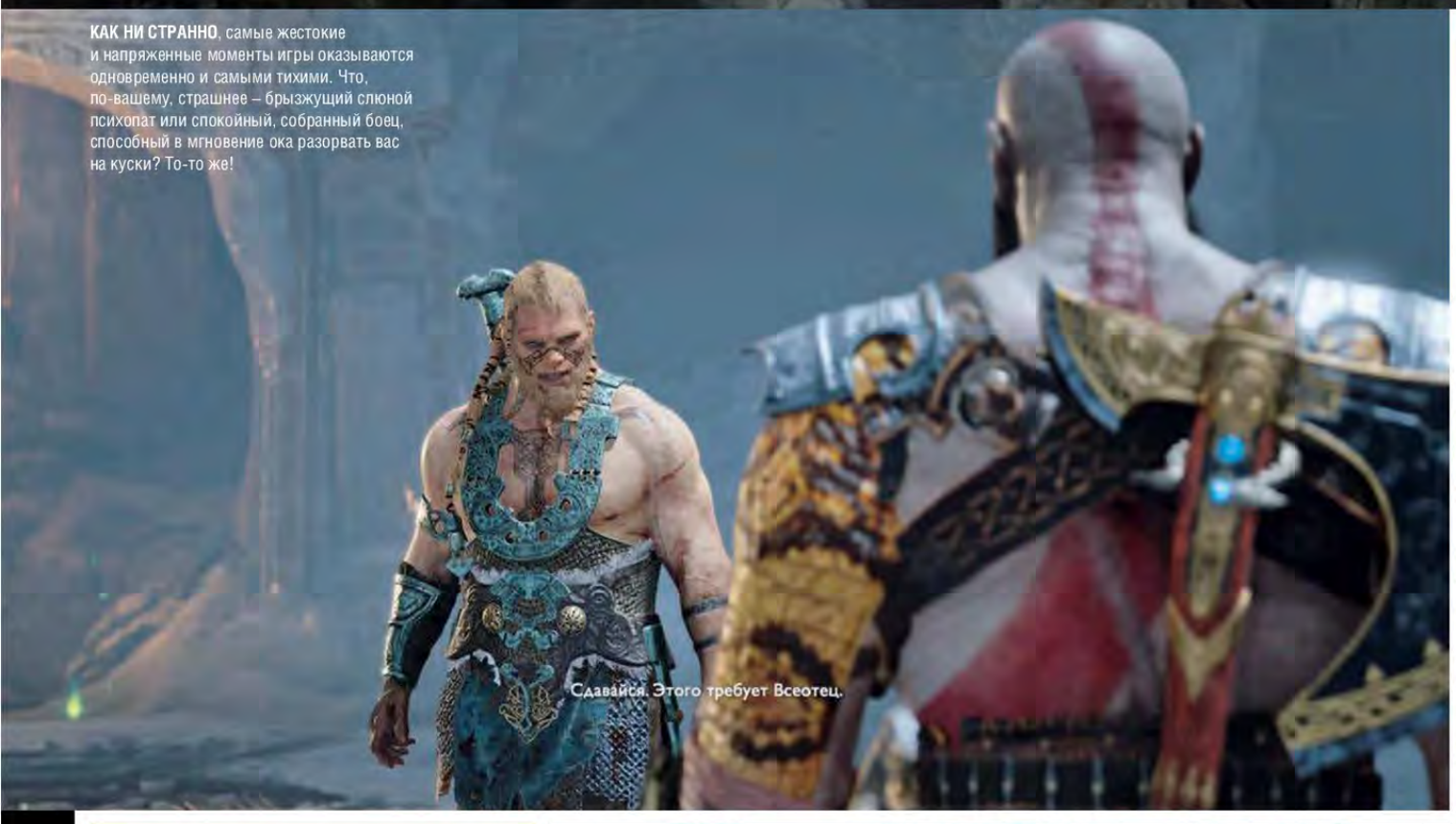
Прежде понятие фланга для серии было пустым словом. Какая разница, есть он или нет, когда у клинков такие длинные цепи? Можно колошматить всех и сразу, согнав в кучку, или постоянно использовать одну или две атаки, бьющие по площади вокруг Кратоса.

Отныне же удар в спину и плохое позиционирование по-настоящему опасны, компактный щит Кратоса, разумеется, не защищает со всех сторон. Будьте всегда начеку, создавайте себе *возможности* для атаки, используя интерактивное окружение и фирменные расправы. Назначайте целям приоритеты. Тут мало не покажется даже на обычной сложности!

Я ни разу не погиб в бою, проходя предыдущие игры серии. Даже ни разу не напрягся, чего уж там. По-глупому сверзиться в бездну? Такое бывало, и неоднократно. Но здесь... Мне кажется, боевую механику новой God of War впервые можно назвать всамделишным боем. Ну, знаете, когда идёт обмен ударами и задействуется смекалка, а не хлещешь толпу безмозглого мяса огненными плетьми.

К слову, о плетях: арсенал Кратоса обеднел, но, как и в случае с сюжетом, разработчики возмещают количество завидным качеством. Левиафан – великолепное,

КАК НИ СТРАННО, самые жестокие и напряженные моменты игры оказываются одновременно и самыми тихими. Что, по-вашему, страшнее – брызжущий слюной психопат или спокойный, собранный боец, способный в мгновение ока разорвать вас на куски? То-то же!



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 17 часов.

крайне гибкое в использовании оружие. Он умеет быть тяжелым, когда нужно раскроить парочку черепов, и лёгким, как пушинка, когда скорость важнее урона.

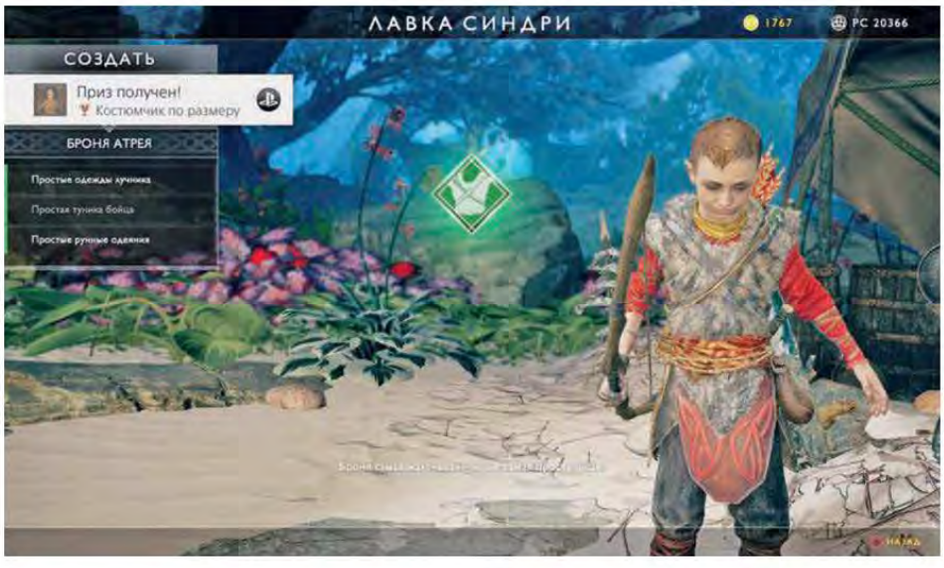
После броска топор нужно возвращать вручную – эффект бумеранга не автоматический. Это открывает потенциал для множества связок и делает Левиафан скорее инструментом, нежели оружием для бойни. Можно с размаху швырнуть его в особо противную тварь, превратив её в глыбу льда. Пока один враг обездвижен, оглушить и разорвать пополам второго. А после – разбежаться, в прыжке вернуть Левиафан в руку и рубануть по земле, вызвав большой ледяной взрыв. Красота! Правда, порой забываешь, что зачарованный топор не живёт своей жизнью, и влипаешь из-за этого в дурацкие ситуации, но, как по мне, это плюс. Больше впечатлений.

Если вам ну совсем не по душе обновка, не волнуйтесь. Спустя где-то треть игры вы встретитесь с двумя старыми «друзьями» Кратоса, теми, что на цепи. Поначалу я расстроился: динамика боя так изменилась, а тут её хотят откатить назад!

Но нет. Старое и новое оружие Кратоса не заменяет, а дополняет друг друга, служа совсем разным целям. Вдобавок клинки Хаоса в новой боевой системе ощущаются круче прежнего. С визуальной точки зрения – просто загляденье.

А ещё в игру добавили кастомизацию экипировки: вы вольны её прокачивать, модифицировать рунами, чарами и прочими всякостями, слегка влияющими на характеристики. Броню так вообще можно менять. А на место магических умений из предыдущих игр пришли рунные камни – по два на оружие. В каждом заключена определённая магия: вспышка адского света, оглушающая врагов, ледяное землетрясение или вызов шквала бритвенно-острых сосулек. Всё это добро весьма полезно, но отнюдь не играет роль палочки-выручалочки и побуждает экспериментировать, чтобы попробовать всё-всё-всё, а также переключать умения при необходимости.

Словом, темп замедлился, а умственная нагрузка повысилась, пусть и ненамного. Это вам не **Kingdom Come: Deliverance** – как и встарь, можно посадить за игру новичка, и он без проблем освоится в бою.



ЭКИПИРОВКУ СЫНА можно и нужно прокачивать. В бою он никогда не будет обузой: его стрелы прерывают атаки врагов и значительно «размягчают» противников для Кратоса

НАШЁЛ ТОПОР НА КАМЕНЬ

По части боёвки в God of War практически нет чего-либо кардинально нового, однако это было бы не страшно, если б не одно колоссальное «но» – однообразие. Для ожидаемого многими блокбастера с поддержкой одной из самых опытных и богатых студий God of War *непозволительно* часто повторяется. Одни и те же враги, только разного цвета, одни и те же ситуации, один и тот же метод расправы, наконец: ровно по одной анимации добивания на каждый тип врага.

КРАТОС ВСЁ ЕЩЁ очень специфически относится к человеческим головам в качестве модных аксессуаров. Но, надо сказать, конкретно эта голова хорошая. Болтливая, но хорошая...

Я бы понял это, выйди игра году так в 2007-м, но сейчас... Помните битву с троллем из премьерного показа игры? Думаете, это всего лишь тизер? Нет. Эта схватка повторится ещё десять раз. Десять. Только тролли будут подкрашены другим градиентом и бить не огнём, а холодом или ядом. Это смехотворно! Катастрофа для игры, подающей себя столь серьёзно.

И я не нахожу ни одного оправдания для этой зияющей дыры в геймдизайне. Точно не дефицит бюджета и едва ли недостаток времени. С воображением и материалом первоисточников проблем нет – местами видно, что у разработчиков имеются занятные идеи относительно скандинавской мифологии. Не могу избавиться от ощущения, что и однообразие, и кое-как реализованный открытый мир – фрукты с одной ветви. Непродуманное, где-то недосмотренное (или бездумно подсмотренное) решение, которое уже поздно было исправлять.

Только одна догадка ставит всё на свои места. Чуть выше я говорил, что God of War не работает как самостоятельный проект, помните? Возможно, дело в том, что она наперёд задумывалась как история с продолжением. Никакого эпика и внушительного бестиария мифических тварей здесь нет, потому что Santa Monica Studio не хочет раскрывать все карты сразу. Всё по-настоящему удивительное будет во второй или третьей части – благо Кори Барлог уже открыто заявил, что это не последняя игра о Кратосе.

И это на самом деле хуже, чем кажется. Стоит поймать себя на мысли, что God of War – очередной продукт корпоративного конвейера, как впечатление от игры безвозвратно портится. Снова цельную и крепко сбитую историю распилили лобзиком, чтобы продать по кускам в разные финансовые кварталы.

Это попросту обидно. Ведь игру хочется похвалить куда больше, чем стоит.

■■■

God of War, подобно тому, как сам Кратос весь покрыт шрамами, полна изъянов. Порой совсем небольших, порой огромных, как рана от клинка Олимпа на животе. Для своей франшизы нынешняя God of War – знаковый этап эволюции. Разработчики пошли на серьёзный риск, кардинально изменив уклад вещей. Формула посвежела, приготовила сюрпризы и позволила игроку снова ощутить себя первооткрывателем, увидеть, почувствовать и сделать нечто непривычное.

Но для индустрии в целом God of War не делает ничего достойного внимания. В отрыве от предыдущих игр серии она не более чем просто хорошее приключение. Не шедевр, хотя и далеко не провал. Остаётся дождаться сиквела и оценить то, что разработчики явят в нём. Сюжетный поворот в конце намекает на нечто... божественное. ■

ПОРАДОВАЛО:
– раскрытие Кратоса с нового ракурса;
– чарующий, богатейший сеттинг;
– углублённая боевая система;
– незамысловатая, но увлекательная история;
– великолепный оркестровый саундтрек.

ОГОРЧИЛО:
– новый формат даётся разработчикам с трудом;
– ужасное однообразие боёв;
– нахальный намёк на продолжение;
– красивый, но недоразвитый открытый мир;
– игра намеренно не задействует весь свой потенциал.

ВЕРДИКТ
Ни разу не революционное, но весьма достойное приключение, вдохнувшее новую жизнь в серию, слишком долго топтавшуюся на одном месте. Поздравляем Кори Барлога с удавшимся экспериментом.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Экшен, приключение
РАЗРАБОТЧИК Hazelight
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
МУЛЬТИПЛЕЕР только кооператив
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-2100T 2,5 ГГц, 8 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

A WAY OUT

ЗАМАЛИВАНИЕ ГРЕХОВ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

Мне не нравится **Юсеф Фарес**. Он, безусловно, талантливый геймдизайнер, да и умные вещи говорит, но то, как он это делает, сбивает меня с толку. Вспомните хотя бы его появление на **The Game Awards 2017**. За неделю до этого события один пользователь выложил на Reddit попавшее к нему по ошибке письмо из внутренней рассылки EA (а игра издана в рамках **EA Originals** – программы по продвижению независимых разработчиков). В нём говорилось, что «личность Юсефа – это плюс, его пыл прекрасен [и поможет проекту], но мы должны следить, чтобы он не стал спорным».

Результат мы увидели через несколько дней, когда геймдизайнер со сцены **TGA 2017** нецензурно ругался и посылал премию «Оскар» куда подальше. Поэтому ко всем словам Фареса на тему того, что **EA** – хороший издатель, «просто допустивший несколько ошибок, с кем не бывает», и что эта компания ничего не получит от продажи игры, я относился с немалым скепсисом.

Однако сама **A Way Out**, несмотря на поведение своего создателя, меня привлекала. Во многом благодаря её главной концепции – диванному кооперативу. В какой-то момент я даже предложил пройти её своему отцу, не запускавшему игры уже лет пятнадцать. Как ни странно, он согласился.

ЧТОБЫ ПОДДЕРЖАТЬ дух соперничества, разработчики добавили мини-игры, встречающиеся на протяжении всего прохождения

СПИНА К СПИНЕ

A Way Out – это сугубо кооперативный проект с разделённым экраном, и пройти его можно только вдвоём, желательно сидя перед одним телевизором. Вместе с товарищем вы играете за Лео и Винсента – двух совершенно разных людей, которые познакомились в тюрьме. Каждый из них попал за решётку по разным причинам, однако у них есть нечто общее: их обоих кинул один и тот же человек. Пораскинув мозгами, герои понимают – если они действительно хотят сбежать, им придётся объединиться, несмотря на взаимную неприязнь.

В основном сюжет типичен для бадди-муви. Повествование сначала кажется рваным: история подаётся отрывками, лишь условно связанными между собой. Однако со временем это впечатление пропадает. Рассказ становится более плавным и насыщенным, а характеры персонажей и отношения героев начинают раскрываться. С каждым новым событием мы всё больше узнаём о Винсенте и Лео, проникаемся к ним симпатией.

У каждого героя свои мотивы, эти двое совсем не похожи характерами. Например, Лео вспыльчив, а Винсент смотрит на мир спокойно и рассудительно. Персонажи регулярно спорят о том, что делать дальше, и в такие моменты игра позволяет нам выбрать, с кем согласиться. Методы у героев тоже не совпадают. Винсент в основном предлагает действовать хитро и по-тихому, Лео же предпочитает решать вопросы в лоб и почти всегда – с применением силы.

Но именно с выборами связаны две главные проблемы проекта. Во-первых, такие споры случаются часто, но совершенно не влияют на отношения персонажей и историю в целом – только на способы прохождения конкретных отрезков игры.

Вторая проблема вытекает из первой. Раз на историю эти развилки не влияют, значит, нужны они чисто с геймплейной точки зрения. А именно – чтобы вы с другом сидели перед одним экраном на диване и,

ЕСЛИ ОДИН ИГРОК активирует диалог, когда второй уже с кем-то беседует, игра заглушит разговор второго, чтобы не создавать какофонию

МНЕНИЕ ОТЦА

– Ну что, как тебе?

– Знаешь, в целом, мне понравилось. Прикольно сделано, сюжет интригует, в героев и их дружбу веришь. Неудобно было с управлением, я же не играл в игры от третьего лица – в основном в FPS вроде Return to Castle Wolfenstein, квесты типа Myst и стратегии в духе Homeworld. Так что у меня были проблемы с ориентированием, тем более на геймпаде. О прицеливании и говорить нечего, но там, к счастью, ты мне сильно помог. Однако это уже субъективно – непривычка и возраст.

Единственное, что удивляет, – концовка. В плохом смысле. Знаешь, мне вспомнился роман «t» у Пелевина. Там главный герой, Граф Т, сам не зная зачем пробирается в Оптину пустынь – монастырь в Калужской области. Графа постоянно кидает из одного события в другое, а потом выясняется, что он – герой книги, у автора которой меняются условия работы. Из-за этого Граф постоянно попадает в новые ситуации, но повлиять на них поначалу просто не может – герой книги же.

Это я к чему. Получается, что здесь, в A Way Out, несчастны не только герои, но и сами игроки. Никто из них не может сделать так, чтобы все были довольны, хотя, казалось бы, решение на поверхности. К тому же оба героя знают, что у каждого есть жена, у одного – любящий сын, у второго буквально вчера дочь родилась. Ну не может же нормальный человек убить своего друга! Мне кажется, игру надо было закончить минут на двадцать раньше.

С другой стороны, наверняка авторы хотели вызвать именно эти чувства. Показать, что один – человек слова и до конца верен долгу, а второй крайне эмоционален и не может стерпеть предательства. И вроде как они всё же остались друзьями – сцена с пожатием рук после финального выстрела пробирает до мурашек. Но всё равно верится с трудом. Возможно, американский игрок, который несколько по-другому воспринимает понятия закона и свободы, это понимает лучше.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 7 часов

бешено размахивая геймпадами, до потери пульса и пены у рта обсуждали, как поступить дальше. Вот только если вы похожи характерами (а мы с отцом похожи), выбор почти сразу становится очевидным. Ситуаций, что вправду заставляют вас спорить, здесь на самом деле совсем немного.

Винсент и Лео отлично прописаны, к ним быстро проникаешься симпатией. И чем больше времени мы проводим с ними, тем лучше раскрывается их дружба. Поначалу герои еле терпят общество друг друга и сотрудничают только ради общей выгоды.

Но в какой-то момент мы с отцом обнаружили, что эта неприязнь давно исчезла и в их дружбу мы уже давно верим даже сильнее, чем в их характеры. Во многом это заслуга именно совместного прохождения. Работая сообща в реальности, мы невольно переносили наши отношения на игру. А геймплей этому только способствует – кооперация требует много общаться и помогать друг другу.

Игра просто не позволяет одному игроку сделать всё самому. То один отвлекает охранника, чтобы второй мог стащить стамеску прямо у него из-под носа, то вы, выкрикивая друг другу команды, управляете лодкой на бурной реке и стараетесь не налететь на камни. Одна ситуация сменяет другую, не похожую на прочие, вы просто не успеваете привыкнуть к ним и продолжаете разговаривать!

Это же разнообразие не позволяет заскучать при прохождении. Игра то и дело меняет настроение и тон. В один момент это дружеская комедия, в другой – драма. Меняется и геймплей. То перед нами интерактивное кино с QTE-событиями, то шутер, то симулятор ходьбы, то гонки – причём благодаря сплитскрину на экране

НЕ ТО ЧТОБЫ МЫ ВООБЩЕ ни разу не ставили игру на паузу, чтобы решить, как действовать дальше. Но всерьёз мы принялись обсуждать и переживать за последствия всего однажды. В са-а-амом конце..

ВНУТРИИГРОВЫЕ ОПЕРАТОРЫ стараются на полную катушку. Обычно экран разделён надвое, но временами сливается в единую картинку (и не только во время катсцен), а иногда – наоборот, добавляет к двум окнам третье. При этом все эпизоды несложные, их можно без проблем и с удовольствием пройти даже в таком необычном дуэте, как наш.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Переведены только субтитры.

порой соседствуют две игры двух разных жанров сразу.

События игры ведут к трагическому финалу, который неожиданно меняет главную механику игры. Ощущения от него противоречивые, но обсудить концовку без спойлеров вряд ли получится. Скажу так – если вы так же, как и я, сможете проникнуться *дружбой* главных героев, у вас наверняка возникнут столь же двойственные ощущения. Вы будете негодовать из-за неизбежности происходящего, но всё равно не перестанете сопереживать героям и испытывать задуманные авторами эмоции до самых титров.

Во многом мы с отцом сошлись в мнениях об A Way Out. Главной проблемой для него стало управление, но это неудивительно – он впервые играл с геймпадом. Ну а главные впечатления, идеи и выводы сосредоточиваются именно на концовке. Поэтому дальше будут спойлеры.

Если не хотите раскрывать финал истории, переходите сразу к выводу.

Устранив общего неприятеля, Винсент предаёт Лео. Оказывается, что он – коп под прикрытием и отпустить на волю преступ-

ЛЕВ ЛЕВИН, РЕДАКТОР

У меня возникают большие вопросы к тому, как создатели завершают игру. Ведь кто бы ни выжил в дуэли – Лео или Винсент, – он получает самый настоящий хэппи-энд.

Винсент после убийства друга лично докладывает об этом его жене – коп как-никак, у него это в служебные обязанности входит. Но затем он увольняется из органов и возвращается к собственной супруге, в момент решает семейные проблемы и остаётся растить новорождённую дочь.

А если выживает Лео – он доставляет жене Винсента записку с извинениями от покойного мужа. Это последняя просьба Винсента, он эту бумажку вкладывает в руку Лео, истекая кровью. Сильнейший эмоциональный момент, душевная травма персонажа!

Но не в этот раз. Пока овдовевшая женщина с грудной девочкой на руках плачет на похоронах под ружейный салют, убийца её мужа-копа успешно уходит от преследования и спокойно уезжает в закат, обнимая жену и сына. Единственное проявление «травмы» заключается в том, что Лео не нашёл в себе сил лично вручить записку.

Конечно, у обоих героев будет и комплекс выжившего, и вообще не всё так радужно, но по сути это самый настоящий счастливый конец, без тяжёлых последствий для того, кто убил человека, которого называл другом. Интересная у вас мораль, господин Фарес!

ОПЯТЬ ЖЕ нельзя не сказать о постановке, которая в этой сцене великолепна. Музыка, камера, разделение экрана… Даже вибрация геймпада! У игрока, чей персонаж умирает, она синхронна с его сердцем и постепенно затихает. Это очень сильный момент, и словами его сложно передать

ЕЩЁ ОДИН ПРИМЕР отличной операторской работы. Постановщики не боятся экспериментировать

ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА выполнена на высоком уровне. Например, чтобы показать страх Лео перед высотой, камера специально берёт именно такой ракурс

ника просто не может. В этот момент игра резко меняет концепцию: теперь персонажи выступают друг против друга. Заканчивается же эта эпопея смертью одного из героев от руки второго. И никак иначе.

Примерно к такому же выводу о концовке пришёл и я. Играя вместе, мы обсуждали все ситуации, видели обоих героев, их эмоции, диалоги. Невозможно не проникнуться дружбой Лео и Винсента. И так получилось, что к ней мы привязались сильнее, чем к самим персонажам. Лишь однажды мы действительно поставили игру на паузу и стали думать, что же, черт подери, дальше делать, – именно после того, как Винсент и Лео направили друг на друга оружие. Мы стояли горой не за героев по отдельности, а за их отношения.

Поэтому, когда игра не дала нам выбора, мы по очереди, по одной пульке, отбирали друг у друга очки здоровья в надежде, что это что-то изменит. Но мы же не в идеальном мире... Кто-то нажал кнопку быстрее, сработала катсцена, и ничего уже изменить было нельзя. Один-единственный момент вызвал столько печали и негодования сразу.

И, честно говоря, мне до сих пор непонятно, вправду ли именно этого добивались разработчики: игра говорит одно, но настроение у неё совсем другое. Что у них получилось точно, так это сделать историю, которая побуждает обсуждать, размышлять и задавать вопросы. И это, пожалуй, самое главное.

■■■

A Way Out – это проект, который сложно оценить цифрой. Впечатления и эмоции от прохождения зависят не столько от самой игры, сколько от того, с кем вы играете. Насколько вы с ним близки и похожи характерами, как вы работаете в команде. Всё, что я хочу сказать своей оценкой: если вам есть с кем пройти A Way Out, не пропускайте эту игру. ■

ПОРАДОВАЛО:
– отличная режиссура;
– живые персонажи;
– разнообразный геймплей;
– особенный кооперативный опыт.

ОГОРЧИЛО:
– неоднозначный финал;
– небольшие технические проблемы;
– выборы почти никогда не влияют на сюжет.

ВЕРДИКТ
Игра не без шероховатостей, но, если вам есть, с кем её пройти, – она определённо стоит вашего внимания.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Достойно»

ЖАНР Стратегия
РАЗРАБОТЧИК Harebrained Schemes
ИЗДАТЕЛЬ Paradox Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-2105, 8 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

BATTLETECH

КОЛОСС НА ГЛИНЯНЫХ НОГАХ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Harebrained Schemes не лукавили, когда заявляли, что **BATTLETECH** будет их самым масштабным и амбициозным детищем. Камерные истории и тесные улицы мегаполисов трилогии **Shadowrun** остались в прошлом: BATTLETECH – это грандиозная космическая опера. И, несмотря на присущий жанру пафос, перестрелки многотонных роботов и перегруженный сюжет, она на удивление элегантна.

Да! Адаптация монструозного, медлительного, целиком завязанного на математику настольного варгейма из восьмидесятых *элегантна*. Даже больше: боевая система BATTLETECH – это чистейшая безжалостная тактика безо всяких бантиков, рюшек и костылей. Только вы, противник, задача и поле боя.

Редкий гость в наших краях.

В МЕСТНОМ ИНТЕРФЕЙСЕ сам чёрт ногу сломит: как будто кто-то чихнул на экран слайдами из PowerPoint

МИННОЕ ПОЛЕ

В Mechwarrior управлять даже одним мехом – задача непростая и полная нюансов, а брать под командование небольшой взвод равносильно логистическому кошмару (полистайте на досуге правила настолки). Но BATTLETECH мастерски избавилась от математической тягомотины варгейма. В какой бы ситуации, на какой бы планете вы ни оказались, проект задаёт одни и те же простые вопросы. Какого меха сейчас активировать? Куда его переместить? По какой цели открыть огонь? Из какого оружия?

В ответах на эти вопросы, без преувеличения, заключена вся игра.

Спустя семь часов сюжетной кампании мне показалось, что **Harebrained Schemes** морят моего внутреннего тактика голодом. Если вы избалованы разнообразием опций

СУХОПУТНУЮ ТЕХНИКУ противника не стоит недооценивать. «Какой милый танчик», – сначала подумал я. Потом танчик пальнул по мне из всех башен, и стало уже не до шуток

ЕСЛИ В ПОЛЕ ЗРЕНИЯ находится сразу несколько противников, при наличии нужного навыка можно открыть огонь по всем целям в зоне досягаемости. Правда, урон будет сильно рассеиваться

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: 44 часа.

в серии **XCOM**, бои в BATTLETECH покажутся вам слишком простыми, недостаточно кризисными и мозголомными. «Вот твои роботы, вот чужие. Стреляй по чужим, защищай своих». Ни тебе десятка активных способностей, ни набора молотков, которыми нужно вбить один и тот же гвоздь. Это же примитив!

Так я *думал*. Ровно до тех пор, пока не совершил первую ошибку.

Красота боевой системы BATTLETECH кроется в соотношении риска и награды: именно постоянная угроза, которую невозможно оценить на сто процентов, вдыхает жизнь в битвы ревущих железяк.

Боевые мехи только на первый взгляд кажутся несокрушимыми. На деле даже самый тяжёлый робот – это стеклянная пушка. Да, у мехов есть шкала *брони* и прочности, но атаки наносят урон не всей броне, а отдельной *части* тела, у которой свои показатели защиты. Дуплет из лазеров попадёт в корпус, рой ракет – в правое плечо, пулемётная очередь – по ногам. При этом у игрока нет (за редкими исключениями) контроля над прицеливанием: так разработчики сымитировали специфическую неповоротливость мехов.

Иными словами, вы никогда не знаете наверняка, от какой именно атаки ваша или вражеская машина разобьются вдребезги: какой бы толстой ни была броня авангарда, она не гарантирует неуязвимость. Даже пилота, сидящего в безопасном кокпите, могут контузить попадания, а продолжительный ракетный обстрел рано или поздно лишит равновесия, и... Распластавшийся на земле мех – жалкое зрелище и лёгкая мишень.

А что, если уничтожена не только броня, но и внутренний механизм? Если противник, к примеру, наступил на лежебоку, раздавив ему предплечье? Всякое случается. Если вы не подумали и закрепили на предплечье нечто взрывоопасное (например, патроны для артиллерийской пушки), оно наверняка рванёт, и пилоту придётся, мягко говоря, несладко. А что, если в предплечье был ваш самый дорогой, самый редкий и мощный рейлган? Ну... Надеюсь, у вас найдётся запасной.

Один просчёт, подобно костяшке домино, вызывает лавину последствий, и даже победа в бою не всегда окупает потери. Травмированный пилот после миссии отправится в лазарет – вполне возможно, что на пару болезненно долгих месяцев. Уничтоженное снаряжение для меха не вернуть, оторванные выстрелом руки, ноги и листы брони – тоже. Ремонт сильно потрёпанного меха влетает в такую копеечку, что иногда целесообразней просто продать раздолбанную машину на металлолом.

И всё бы ничего, не будь ваша группа наёмников по уши в долгах. Каждый игровой

STRUCTURE EXPOSED – вот слова, которые мечтает услышать каждый пилот после залпа орудий. Это означает, что снаряды пробили броню и наносят урон внутренней конструкции меха

ПО ИТОГАМ МИССИИ вы получите компенсацию, даже если не справились с задачей. Перед стартом можно выбрать, какая часть гонорара будет выплачена деньгами, а какая – лутом с поверженных мехов противника

месяц кредиторы требуют денег, пилотам положено выплачивать жалование, технику – обслуживать. На всё это нужно *откуда-то* добывать финансы, и не шибко просто этим заниматься, когда ваш лучший пилот при смерти, а самый крутой мех не подлежит ремонту. Нанимать ненадолго нового пилота невыгодно, идти на прибыльное задание без аса слишком опасно. Приехали.

ЕШЬ ИЛИ СТАНЬ ЕДОЙ

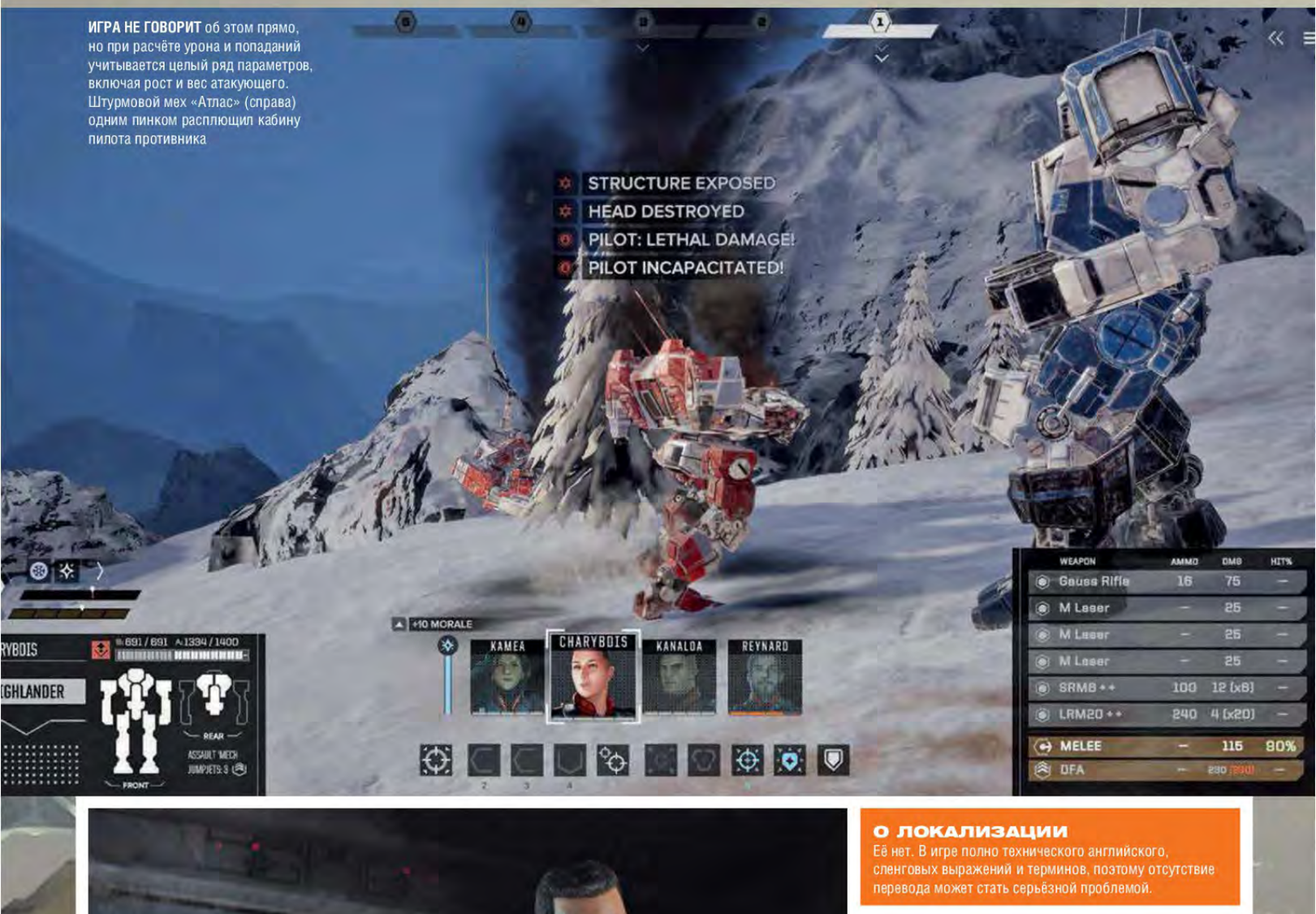
В отличие от многих тактических стратегий, BATTLETECH не прощает игроку промедление и опрометчивые ходы. Чем дольше схватка, тем больше дыр в вашей броне и тем меньше патронов в загашнике, а подлатать себя посреди перестрелки волшебной аптечкой не выйдет. Постепенно пространство для манёвров сокращается настолько, что одна незначительная ошибка в неподходящий момент способна погубить весь ваш отряд.

Ваши подопечные – обычные люди, сидящие внутри редких, баснословно дорогих машин. Противники зачастую ни в чём не уступают: у них есть доступ к той же экипировке, мехам и даже навыкам персонажей, что и у вас. Вы одинаково уязвимы. Оружие никогда не бывает лишним, но победителем далеко не всегда выходит тот, кто лучше вооружён. Фортуна улыбается *эффективным*, а не храбрым.

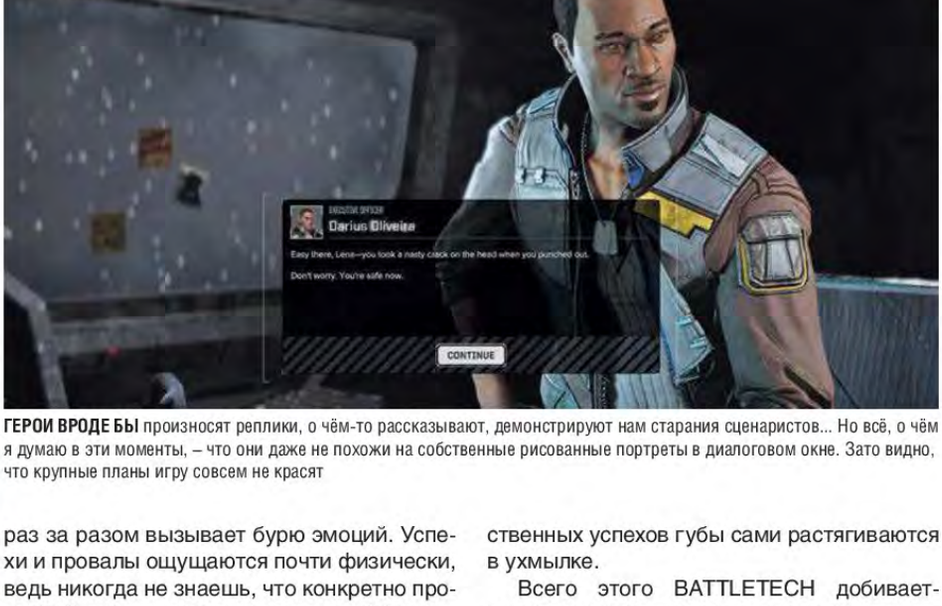
Как только вы это поймете, из простенькой тактики BATTLETECH превратится в беспощадную погоню за оптимизацией. Вы позиционируете мехов так, чтобы все орудия работали на полную мощность и с максимальной точностью, а повороты корпуса и поля зрения рассчитываете до последнего градуса. В ангаре вы тоже подолгу корпите над мехом, прикидывая, влезет ли в корпус ещё одна пушка, охладительный элемент или реактивный двигатель. А если нет, то почему бы не пожертвовать парой тонн брони?

Даже в разгар боя, зная, что одна шальная пуля может разнести ядро вашего лучшего меха на атомы, вы идёте на компромисс. Катапультироваться ещё рано: если сейчас этот мех уйдёт, остальные падут. Может, повернуть его под таким углом, чтобы корпуса не было видно? Или трусливо спрятаться за союзником? Или наплевать на всё и стоять до последнего, надеясь, что пилот переживёт вероятный взрыв? В такие моменты забываешь про медлительность действа, про то, как долго и неуклюже проходят бои. Когда вражеская артиллерия атакует самого ценного и почти добитого меха, взгляд намертво прилипает к счётчику брони. Сколько она ещё выдержит? Выдержит ли?! Промахнись, промахнись, *да промахнись ты уже!*

По накалу страстей BATTLETECH иной раз с лёгкостью обгоняет даже XCOM, а игры серии **Mechwarrior** и подавно: любой критический удар или просто удачный залп



ИГРА НЕ ГОВОРИТ об этом прямо, но при расчёте урона и попаданий учитывается целый ряд параметров, включая рост и вес атакующего. Штурмовой мех «Атлас» (справа) одним пинком расплющил кабину пилота противника



ГЕРОИ ВРОДЕ БЫ произносят реплики, о чём-то рассказывают, демонстрируют нам старания сценаристов... Но всё, о чём я думаю в эти моменты, – что они даже не похожи на собственные рисованные портреты в диалоговом окне. Зато видно, что крупные планы игру совсем не красят

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Её нет. В игре полно технического английского, сленговых выражений и терминов, поэтому отсутствие перевода может стать серьёзной проблемой.

раз за разом вызывает бурю эмоций. Успехи и провалы ощущаются почти физически, ведь никогда не знаешь, что конкретно произойдёт, как сыграет сделанная тобой ставка. Да, от удачи и случайных чисел здесь зависит многое, и в тактических стратегиях чрезмерную важность рандома принято порицать – но не в этот раз. Своенравная BATTLETECH – генератор напряжённых, незабываемо эмоциональных ситуаций. От неожиданно удачной атаки врага сердце моментально уходит в пятки, а после собственных успехов губы сами растягиваются в ухмылке.

Всего этого BATTLETECH добивается минимумом средств, местами дословно цитируя правила оригинального варгейма. Harebrained Schemes смогли не только грамотно перенести их в игру, но и добавить в игровой процесс адреналин, динамику и раж, которых от него совсем не ждёшь. Когда BATTLETECH работает, хочется задать только один вопрос: в кого надо прицельно швыряться деньгами, чтобы в будущем и Shadowrun получила адаптацию с такой же глубиной механик?

Но этот эффект длится только пока игра действительно *работает* – то есть первые пятнадцать-двадцать часов. Затем играть становится скучно.

ТУРБУЛЕНТНОСТЬ

Первые пару дней игры в BATTLETECH я был настроен оптимистично. На третий и четвёртый подустал. А в пятый, шестой и седьмой уже ловил себя на мысли, что запускаю игру через силу, чтобы наконец пройти её, написать этот текст и снова стать свободным человеком.

Проблема BATTLETECH в том, что она пытается быть всем и сразу: и космооперой, и суровой тактикой, и симулятором наёмника с псевдоживым открытым миром. Неторопливую, небогатую на события механику очень старомодного варгейма поместили на сюжетную прогрессию **XCOM: Enemy Unknown** и нарратив **Shadowrun**. Пытаясь усидеть на всех стульях разом, Harebrained Schemes смачно плюхнулись в лужу. Даже описывать неловко.

Прежде всего, сюжет. Он настолько плох, что каждый поворот и «сюрприз»

ЕСЛИ ЦЕЛИКОМ ПРОКАЧАТЬ ангар для мехов, то ремонт будет производиться настолько быстро, что уже можно не беспокоиться ни о каких дедлайнах. О финансовых затратах – тоже, потому что ко времени, когда эти апгрейды станут доступны, ваши наёмники будут ворочать миллионами кредитов

виден за несколько световых лет. Да, это так: в игре от создателей трилогии Shadowrun один из самых унылых, под завязку набитых клише сюжетов за последние годы. Сценаристы вываливают на игрока декалитры экспозиции, десятки бессмысленных терминов, имён, дат и событий и до последнего делают вид, что это важно и нужно. Тогда как на самом деле никакие старания, если они вообще были приложены, не могут скрыть того, что сюжет в BATTLETECH – лишь ленивый довесок к гигантским роботам. Сделанный просто потому, что от студии этого ждут.

Менеджмент базы, подчистую скопированный из XCOM, тоже не работает. Harebrained Schemes подглядели хорошую механику, но не сообразили, как её реализовать. В периоды затишья вы можете поковыряться в мехах, поболтать с командой своего корабля (пустая трата времени), и... всё. Нажимаете на кнопочку и смотрите, как ваш корабль летит к месту выполнения следующего задания. Никаких решений, инженерных вопросов, подбора апгрейдов, ни-че-го. Холодная пустота космоса.

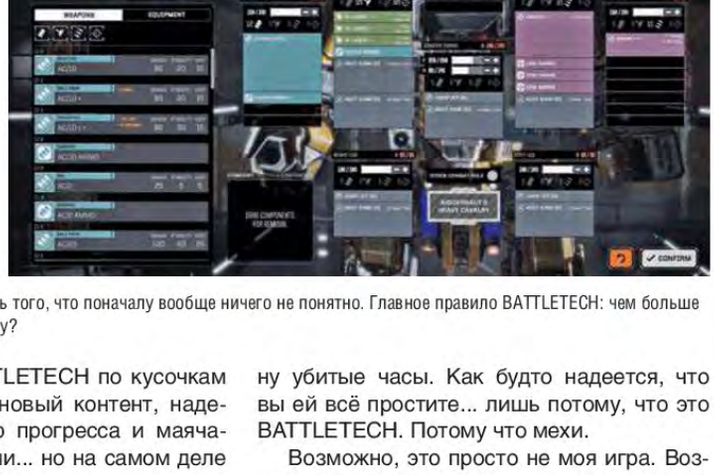
Иногда, конечно, в пути могут приключиться какие-нибудь случайные события: экипаж решит сыграть в покер, нарвётся на пиратскую засаду или засечёт сигнал бедствия. Но этих ивентов прискорбно мало, и они до смешного часто повторяются – иногда по нескольку раз за игру. За полсотни часов я видел только пять уникальных событий и штук десять повторов.

САМЫЕ МАСШТАБНЫЕ битвы в BATTLETECH (с техникой, турелями, мехами и прочими мелочами) проще всего описать двумя словами: семь кадров

Перелёты раздражающе скучны и отнимают слишком много времени, а чтобы ускорить этот мучительный процесс, надо вкладывать средства в прокачку двигателя – совсем как в какой-нибудь мобильной F2P.

Обещанная «открытая для исследования галактика» пуста, в ней нечего искать. Да, у звёздных тел есть характеристики: какие-то планеты якобы густо населены и технологически развиты, другие – бедны, заброшены и покрыты снегами. Но это пустозвонство и не влияет на геймплей.

Все эти обидные, откровенно глупые ошибки в дизайне громоздятся одна на другую. В какой-то момент начинаешь понимать, что заявленные десятки часов геймплея – отнюдь не плюс:



ИЗУЧЕНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ конструкции мехов – на редкость занятный процесс. И не бойтесь того, что поначалу вообще ничего не понятно. Главное правило BATTLETECH: чем больше крепежей для оружия, тем лучше. Слева – средний мех, справа – штурмовой. Видите разницу?

треть из них уходит на никчёмную рутину, пока BATTLETECH пытается усидеть на всех своих стульях. Ещё одна треть – на загрузки: игра кошмарно оптимизирована и пожирает слишком много оперативной памяти. Релизный билд попросту не отлажен.

Реального контента в игре как раз на пятнадцать-двадцать часов. За это время можно увидеть почти всё, что там есть. Оставшийся хронометраж искусственно растянут: самые занятные мехи, пушки и ситуации собраны именно в последней трети игры. BATTLETECH по кусочкам скармливает игроку новый контент, надеясь создать иллюзию прогресса и маячащей на горизонте цели... но на самом деле её нет. И никогда не было.

■■■

В современной индустрии, где за внимание и свободное время пользователя борются сотни талантливых проектов, BATTLETECH помыкает игроком как ей вздумается и не предлагает ничего в награду за понапрасну убитые часы. Как будто надеется, что вы ей всё простите... лишь потому, что это BATTLETECH. Потому что мехи.

Возможно, это просто не моя игра. Возможно, я ждал от неё чего-то, чем она никогда не пыталась быть. Внутри, под многотонной бронёй, BATTLETECH – один из самых свежих и интересных тактических проектов последних лет. Ей удаётся быть по-настоящему самобытной там, где это действительно важно: в бою, где мехи сходятся стенка на стенку. Но слишком уж много она на себя берёт. ■

ПОРАДОВАЛО:
– отличная адаптация непростого первоисточника;
– несложная, но глубокая боевая система;
– мехи снова в моде;
– достойный саундтрек.

ОГОРЧИЛО:
– разработчики явно поторопились с релизом;
– время игрока слишком часто тратится впустую;
– ужасная оптимизация;
– безвкусный сюжет;
– бездна нереализованных возможностей.

ВЕРДИКТ
BATTLETECH делает одну вещь правильно, но почти всё прочее – абы как. Стоит ли терпеть её огрехи ради хороших пошаговых боёв? Если вы давно влюблены в Mechwarrior, то однозначно. В противном случае лучше подождать минимум двух-трёх патчей – после них можно будет накинуть в оценке ещё полбалла.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Неплохо»

ЖАНР Стратегия, строительный симулятор
РАЗРАБОТЧИК 11 bit studios
ИЗДАТЕЛЬ 11 bit studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Процессор 3,2 ГГц, 8 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

FROSTPUNK

ХОЛОДНОЕ СЕРДЦЕ

ЕВГЕНИЙ КАЛАШНИКОВ

Летом 1886 года Британию приморозило: снежная буря уничтожила поля, оставив целую страну без пищи. Голод и холод быстро довели Туманный Альбион до беспорядков, но настоящая напасть ждала впереди – с юга шёл ледяной шторм, равных которому человечество ещё не видело. Чтобы спасти людей от гибели, правительство отправило на север страны строительные экспедиции: на богатых ресурсами землях решили построить паровые генераторы, способные обогревать целые города. В условиях вечного холода, дефицита ресурсов и отсутствия всякой помощи извне генераторы оказались последней надеждой на выживание человечества.

Так уж вышло, что, когда я сел за **Frostpunk**, в городе как раз отключили отопление, за окном несколько дней бушевал ураган, а температура держалась едва выше нуля. Закутавшись в плед и то и дело заправляясь горячим чаем, я быстро проникся суровой атмосферой выживания в условиях вездесущего холода. Когда внутриигровой термометр в очередной раз опускался на пару десятков градусов, всё моё нутро пробирал всамделишный холодок, а страдания виртуальных граждан воспринимались как личная трагедия. Серьёзно, если хотите провести десяток незабываемых часов, чувствуя себя умирающим полярником, во время игры налегайте на мороженое и настраивайте кондиционер похолоднее. Уникальный опыт гарантирован.

ДОРОГУ К СКЛАДАМ с красными значками рабочие строили четыре дня. Видимо, место неудобное: проще было возвести ещё пару зданий поближе к генератору

ОТЧАЯННЫЕ ВРЕМЕНА...

Мы будем управлять новообразованным поселением, всех жителей которого объединяет одна цель – выжить. И достичь её будет нелегко: дома для первых горожан только предстоит построить, а стартовые запасы угля, древесины, стали и пищи очень скоро закончатся, и возобновлять их придётся самостоятельно.

Первые несколько суток температура держится около -20°C. Для бывалых беженцев это пустяк – можно даже шапку не надевать, – да и генератор пока запускать ни к чему: лучше приберечь топливо до более сильных морозов. Пока не ударили холода, часть поселенцев займётся ночной охотой, пяток инженеров пойдёт проводить исследования новых технологий, а ещё несколько человек подежурят в медпункте.

Рабочая сила – один из самых важных ресурсов: в каких-то постройках трудиться могут только настоящие рабочие, в мед-

КОГДА ПРИБЛИЖАЕТСЯ ШТОРМ, некоторые места для вылазок становятся недоступны. Отряды разведчиков к этому времени лучше распустить – целее будут

НА ЭКРАНЕ ТЕМПЕРАТУРЫ хорошо видно, какие строения нуждаются в дополнительном обогреве

АРЕНА поднимет настроение жителям. Минус только один – нужно тратить ресурсы на постройку. Добро пожаловать в бойцовский клуб!

блоках и на заводах справятся лишь инженеры, а вот, например, в шахтах рук всегда не хватает, и здесь рады всем. Нередко приходится по нескольку раз в день перебрасывать специалистов между предприятиями, чтобы как можно быстрее обслуживать и развивать город.

Если не обогревать жителей как следует, часть народа непременно заболеет, а кто-то может даже умереть. Рядом с генератором тепло, но место около него, само собой, ограничено, а шахты и вовсе расположены на самых окраинах, и отапливать их – отдельная головная боль.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра представлена издателем.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: 20 часов

Градостроительная часть Frostpunk глубока и обширна: разработчики продумали кучу тонкостей, связанных с добычей ресурсов, их постоянной нехваткой, зависимостью от холода и ограниченной рабочей силой, – любителей жанра игра вряд ли разочарует.

Первые дней пятнадцать расслабиться не даёт жуткий дефицит: он заставляет постоянно ужиматься, экономить на каждой мелочи и искать новые лазейки для выживания. Далее начинает быстро холодать, и последствия очередного температурного антирекорда приходится нейтрализовывать прямо на ходу. Частично в этом поможет развитие науки: вариантов исследований масса, и к пятидесятому дню я едва успел изучить последнюю оставшуюся ветку – ненужных улучшений в игре просто нет. При желании можно построить даже полностью автоматизированную колонию, заменив людской труд на механизированный. Стимпанк же!

Как только окончательно разберёшься в механике, покажется, что игра начала повторяться. Но это иллюзия: за реиграбельность в Frostpunk отвечают разные сценарии, и в каждом можно по вкусу подкрутить сложность. «Выживание» не ставит перед вами ограничений, только главную задачу – пережить ледяной шторм. В режиме «Ковчег» доступная для строительства площадь заметно меньше, а охотиться в округе не на кого – приходится как можно быстрее исследовать фермы и возводить теплицы, иначе все известные человечеству растения исчезнут окончательно. А у «Беженцев» название говорит само за себя: каждые пару дней в город прибывает новый конвой переселенцев (в основном детей), которых надо кормить, а вот быстро приставить к работе не удастся.

АВТОМАТОНЫ не боятся ни холода, ни голода, ни наступления ночи. Правда, эффективность у машин на порядок ниже, чем у живых людей

...ТРЕБУЮТ ОТЧАЯННЫХ МЕР

Но мрачная атмосфера Frostpunk строится не только на постоянно падающих градусах Цельсия и Фаренгейта (единицу измерения можно выбирать). Как и в **This War of Mine**, предыдущем проекте **11 bit studios**, важную роль в принятии решений играют постоянные конфликты интересов. Если не хватит угля для работы генератора, в жилых домах вода в горшках застынет от холода, и недовольные жители мигом побегут жаловаться лидеру. Но и заставить рабочих добывать уголь круглые сутки тоже не выйдет – всё время нужно искать компромиссы.

Про тему детского труда Глеб Бесхлебный писал ещё в превью, но это далеко не единственный тяжёлый моральный выбор в игре. Удвоить питание больным, надеясь на быстрое выздоровление, или не рисковать запасами? Дать выходной травмированному ребёнку или сохранить объёмы выработки? Тратить часть рабочего времени на захоронение тел или просто складывать их в кучу? Помочь ли другому поселению драгоценными ресурсами? Правильного решения нет: любой из подобных выборов ведёт к неприятным последствиям, которые обязательно придётся расхлёбывать.

За «карму» отвечают два параметра: надежда и недовольство. Без надежды жизнь в экстремальных условиях становится совсем невыносимой, и отчаявшиеся поселенцы быстро избавляются от нерадивого предводителя; при максимальном недовольстве итог тот же. Решая мелкие проблемы и принимая законы, по которым будет жить община, игрок постоянно влияет на оба параметра, и в случае с Frostpunk это не просто абстрактные коэффициенты.

Делая очередной нелёгкий выбор, начинаешь если не искренне переживать за судьбу поселенцев, то как минимум задумываться о том, на что вообще способны люди, оказавшиеся на грани выживания. У каждого нового закона свои плюсы и минусы, на которые изолированное общество мгновенно реагирует, и отменить принятое постановление уже нельзя.

КАЖДЫЙ ПОСЕЛЕНЕЦ справляется со стрессом как может – вариантов-то не так много

Можно принимать законы, основываясь на жёсткой утилитарной дисциплине, а можно ориентироваться на моральные ценности. В первом случае есть даже шанс выстроить диктатуру и править железной рукой: вера в лидера станет настолько сильна, что параметр «надежда» больше никогда не упадёт ниже максимальной отметки. А вот если вы моралист... впрочем, не буду спойлерить.

ЗИМОРОЖДЁННЫЙ

Значительная доля обаяния Frostpunk держится на атмосфере безысходности и суровой борьбы. Художникам 11 bit studios удалось убедительно показать, насколько сложным может быть выживание на клочке земли вокруг генератора: впервые отправив жителей на добычу древесины, я минут десять любовался тем, как крохотные человечки греют руки у огня, с факелами пробираются через сугробы и ёжатся от холода, протаптывая узкие тропинки. От жара паровых обогревателей снег тает, обнажая серую землю, а исполинские автоматоны неуклюже, как и положено паровым механизмам, перешагивают через строения и заряжаются от генератора. Даже изменение температуры игрок ощущает наравне с жителями колонии: в морозы под сорок экран буквально обледеневает.

После целого дня, проведённого за игрой, я не на шутку удивился отсутствию снега за окном... напрочь позабыл, что уже конец апреля. Минимализму This War of Mine тут не место – несмотря на бедность пейзажей и серую палитру, за миром Frostpunk бесконечно занимательно наблюдать. Жаль только, что нельзя рассмотреть всё поближе, камера ограничивает максимальный масштаб, и в пургу разглядеть копошащихся в снегу человечков можно лишь через экран контроля температуры.

Наиграв порядка двадцати часов, пережив ледяной катаклизм и сохранив более четырёхсот пятидесяти жизней, я могу

ЧЕЛОВЕЧИНКИ не желаете?

с уверенностью сказать, что во Frostpunk уже видел всё. Увы, за два или три прохождения игра раскрывает все карты и больше не может удивить ни моральным выбором, ни трескающимся от холода термометром – в своё время с This War of Mine была похожая история.

Скомканная концовка оставляет немало вопросов. Согласно сюжету, наше поселение – последнее в мире; игра же заканчивается сразу, как только мы переживем морозный шторм. Весь город может болеть и голодать, но формально игрок всё равно победил, а что происходит дальше, неизвестно. Откуда взялась ледяная буря? Как будет восстанавливаться человечество, если больше никого не осталось? Куда заведёт поселенцев наша стратегия управления?

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Я играл в дорелизную версию на английском, но сейчас в Steam уже появились русские субтитры. Озвучка – только оригинальная.

■■■

В This War of Mine был хотя бы постскриптум, где разработчики в двух словах рассказывали о будущей жизни героев: в зависимости от стиля прохождения, она могла быть как радостной, так и депрессивно-суицидальной. Frostpunk ничего подобного не выдаёт, и это понятно: перед нами всё-таки градостроительный симулятор – игра ради процесса, а не ради концовки. Разработчики заявляли, что сюжету в Frostpunk уделено не меньше внимания, чем экономике, но не до конца сдержали обещание. Драматизма This War of Mine добиться не удалось: когда у тебя под началом сотни людей, а не несколько персонажей, сопереживать каждому уже не получается.

Благо в главном меню при выборе сценария осталась многообещающая строчка «Coming soon». В столь добротный и с душой продуманный проект всё-таки хочется вернуться за новым контентом. ■

ПОРАДОВАЛО:
– затягивающая атмосфера;
– по-хорошему высокая сложность;
– чарующий визуальный стиль.

ОГОРЧИЛО:
– эмпатии уровня This War of Mine сюжет не вызывает;
– концовка скомкана;
– игра относительно быстро себя исчерпывает.

ВЕРДИКТ
К привычной механике градостроительных симуляторов разработчики добавили насыщенную атмосферу и муки морального выбора – получилось чудо как хорошо! Однако без дополнительного контента Frostpunk перестаёт удивлять уже спустя пару-тройку прохождений.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Стратегия **РАЗРАБОТЧИК** Creative Assembly **ИЗДАТЕЛЬ** SEGA **МУЛЬТИПЛЕЕР** Сеть **ПЛАТФОРМА** PC
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo 3 ГГц, 5 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

КАРТА МЕНЬШЕ – ДИНАМИКИ БОЛЬШЕ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Усидеть на троне в тысячу раз труднее, чем завоевать его.

Джордж Мартин, «Игра престолов»

Команда разработчиков **Creative Assembly** – просто олицетворение британского консерватизма (в лучшем смысле этого слова). Меняются поколения консолей, прогрессирует виртуальная реальность, люди уже ловят покемонов в парках, а ребята из Assembly с 2000 года развивают одну-единственную серию глобальных стратегий, отмахиваясь от скорбных предсказаний гибели жанра.

ОБИТАЕМЫЕ ОСТРОВА

Ответвление с подзаголовком Saga разработчики задумали для менее масштабных, но тоже примечательных исторических событий. В Thrones of Britannia страсти кипят исключительно на Британских островах, это история о том, как формировалась сегодняшняя Великобритания, – процесс кровавый, но очень увлекательный. Великая армия викингов потерпела крах, однако многие даны осели на землях бриттов. Потомки кельтов и англосаксы подумывают об установлении централизованной власти надо всем Туманным Альбионом, а светловолосые грабители на драккарах всё чаще терзают прибрежные поселения...

Урезанная площадь глобальной карты смущает лишь на первых порах. Острова плотно заселены, города и посёлки десятков фракций-государств располагаются в одном пешем переходе друг от друга.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 15 часов.

ГРАВЮРА, IX век. С анимацией!

ПЛОДОРОДНЫЕ ЗЕМЛИ Британии плотно заселены и пересечены торговыми путями

КАВАЛЕРИЯ быстра, но уязвима

На землях Альбиона нет унылых пустот: всё густо расставлено среди лесов и гор, и нам не придётся несколько ходов пылить по безликой пустоши, как в Medieval 2. Уменьшение просторов лишь добавило игре динамичности.

ДИВНЫЙ СТАРЫЙ МИР

Раннее средневековье показано мастерски: погружение в минувшие эпохи – вообще конёк Creative Assembly. Извечные распри, интриги при дворе и внутри правящей семьи, подкупы и выплата дани, священники и барды, угроза голода и постоянные набеги варваров с моря – именно так и жили в то время в Европе, если верить историческим источникам.

Thrones of Britannia только подкидывает смачные детали, убеждающие в достоверности происходящего. Не удивляйтесь, например, если ваш лучший губернатор помрёт в возрасте пятидесяти пяти лет от какой-нибудь подагры, а игра выдаст сообщение: «Ваш престарелый подданный скончался». Для средневековья это и правда солидный жизненный срок.

Встать под свои знамёна нам предлагают пять народностей с двумя фракциями в каждой: англосаксы, валлийцы, гэлы (шотландцы), оседлые викинги и морские короли-разбойники. Всем достались особые виды ресурсов: подданные Уэльса накапливают ценный «героизм», совершая подвиги, а викинги собирают барыши с работорговли.

У кого-то есть национальные бонусы в боях с конкретным врагом, у других в казармах скучают элитные меченосцы, а чудо-оружие в виде мощных арбалетов досталось только хитрым гэлам из Киркенна.

В ПОСЕЛЕНИЯХ видны возведённые постройки

Викинги, как им и положено, выпускают на поле боя берсерков и прекрасно чувствуют себя в море, не неся там побочных потерь.

Базовая сложность игры за каждую из сторон неравномерна. После нескольких часов напряжённой игры за жителей Уэльса вы заметно расслабитесь, возглавив саксонский Уэссекс. У первых – голодающая армия, нищие союзники на другом конце острова и толпа сытых розовощёких захватчиков на границе. У вторых – полдюжины процветающих провинций, плотные ряды ратников и высокий боевой дух у каждого крестьянина.

КНУТ, ПРЯНИК И БРАК ПО РАСЧЁТУ

Мирных занятий в новой Total War не меньше, чем в лучших образцах серии (например, в первой Rome и Empire). Мы задабриваем соседских королей подарками, если нарушили границы их владений, а также силой вытягиваем вассальные клятвы, заключаем союзы и помогаем атакованным друзьям (что бывает частенько).

Дипломатия тут особенно важна ввиду ограниченности жизненного пространства: местные князьки толкаются локтями с самого начала партии. В Thrones of Britannia лидер постоянно вовлечён в жизнь подданных: старается выгодно выдать замуж девушек своей фракции, одобряет браки или корчит молодым злобную рожу, выбирает наследника престола и дарит поместья, чтобы не сомневаться в верности своих бенефициариев.

Помимо внешней и внутренней политики мы занимаемся исследованием технологий (чтобы начать научные изыскания, нужно выполнить определённые задачи: поднять ранг полководцев или нанять десяток отрядов определённого вида). Ещё мы готовим уникальные события вроде ирландской ярмарки – масштабного торгово-культурного мероприятия. Следим за общественным порядком и уровнем достатка: пища в этой игре даже важнее, чем в Attila, а голодное дезертирство – первая и очень быстрая реакция солдат на пустой котелок.

Занятий масса, они увлекательно обставлены и удобны в освоении. Можно, конечно, что-то игнорировать, но тогда велик риск загнать страну в глубокий кризис. Стратегический режим так же многогранен, как и раньше, – лишь некоторые изменения направлены на увеличение скорости игрового процесса. Чего стоит хотя бы мгновенный (впервые!) наём отрядов...

При всём при этом куда-то пропали несколько проверенных временем элементов геймплея. Нас лишили шпионов, священников, торговцев и вообще любых второстепенных управляемых героев – отныне карту топчут одни полководцы. Гарнизон солдат можно отыскать только в столице провинции, поселения меньшего масштаба легко занять без боя, просто разогнав селян. К тому же никак не вписана в сюжет борьба христиан с язычниками – а ведь можно было построить что-то интересное на этом материале.

МОДЕЛИ БОЙЦОВ превосходно детализированы

МНЕ БЫ САБЛЮ ДА КОНЯ – И НА ЛИНИЮ ОГНЯ

Зато механику тактических боёв в реальном времени, исправно работающую без малого двадцать лет, трогать не стали. Штурмовые башни у стен, горящие стрелы, бегущие в панике враги – всё это мы уже видели и, будем честны, рады видеть снова. Добавилась опция ночных нападений, когда неприятель не в состоянии вызвать подкрепления, а также возможность переждать непогоду или атаковать в ненастье. В том или ином виде эти элементы геймплея уже появлялись раньше: ночные сражения, например, были ещё в Rome: Total War – Barbarian Invasion (2005).

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра полностью переведена на русский – локализация высокого качества.

Основные достоинства Total War в полном объёме перешли сюда из предыдущих частей франшизы: действие, пусть и ограниченное географически одной Британией, зрелищно и масштабно, свободная камера берет роскошные ракурсы, а смекалка и внимательность позволяют побеждать даже при неудачном соотношении сил.

В игре по-прежнему приятная глазу глобальная карта и детализированная картинка в тактических боях. Добавилась атмосферная стилизация под средневековую живопись в меню, элементах интерфейса и анимированных заставках, а саундтрек, как и раньше, эпичен. Иными словами, Creative Assembly выдали очередную классическую версию Total War. Революционных перемен в ней нет – но зачем корежить то, что и так отлично работает и пока не приелось? ■

ПОРАДОВАЛО:
– корневая механика Total War во всей своей красе и многообразии;
– фракции сильно различаются геймплейно;
– хорошая динамика;
– отличная картинка;
– обилие атмосферной музыки.

ОГОРЧИЛО:
– исчезновение агентов;
– недостаток нововведений;
– очень похожие механики и сеттинг мы уже видели в Medieval 2: Kingdoms и Attila.

ВЕРДИКТ
Опасения получить урезанный вариант «большой» Total War не оправдались: при уменьшении масштаба игра сохранила глубину и только увеличила темп.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

ЖАНР MOBA
РАЗРАБОТЧИК Riot Games
ИЗДАТЕЛЬ Riot Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC

LEAGUE OF LEGENDS

ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА МИРА MOBA!

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АННА БРАСЛАВЕЦ

Друзья! В этой статье я намеренно избегаю любых сравнений с Dota 2, Heroes of the Storm и прочими представителями жанра, дабы не задеть ничьих чувств. И да, я в курсе, что когда-то давно у нас в журнале уже была рецензия на LoL. Но именно что давно, а игра ой как не стоит на месте!

Увы, что бы я ни написала о **League of Legends**, этого всё равно будет недостаточно. После выхода игры в свет прошло немало времени, и сложно дать оценку всему пройденному ею пути. Поэтому я просто расскажу, что такое League of Legends и как она сейчас работает на русском сервере, упрощенно и на пальцах – для тех, кто совсем-совсем не знаком с игрой или не заходил в неё несколько лет. Ну а если вы прожжённый ветеран – не знаю, зачем вы это читаете, давайте лучше матч-другой скатаем!

LEAGUE OF LEGENDS ОТ L ДО S

Перед нами MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) во всей своей жанровой красе, одна из самых популярных игр на свете, а также одна из лучше всего развитых кибердисциплин.

В League of Legends каждый матч – это совершенно новое, самостоятельное, сражение. Ничего влияющего на игровой процесс перетащить из раунда в раунд не получится. Кроме игрового опыта, конечно.

Игра начинается с выбора рун, заклинаний призывателя и чемпиона, которым вы хотите уничтожать врагов в этот раз. А если вы соревнуетесь в рейтинговых матчах, то выбору вашего чемпиона предшествует стадия банов. Исключите одного из героев, и он точно не появится в этом матче ни в одной команде. Но возможность банить чемпионов откроется лишь через множество наигранных часов!

Поэтому сначала поговорим о самом простом и доступном – о героях и поле боя.

Игровая карта – это квадрат, в противоположных углах которого находятся базы команд, синей и красной. Базы соединены тремя линиями: верхней (в народе «топ»), средней («мид») и нижней («бот»). Между линиями простирается лес. А по диагонали карту пересекает река.

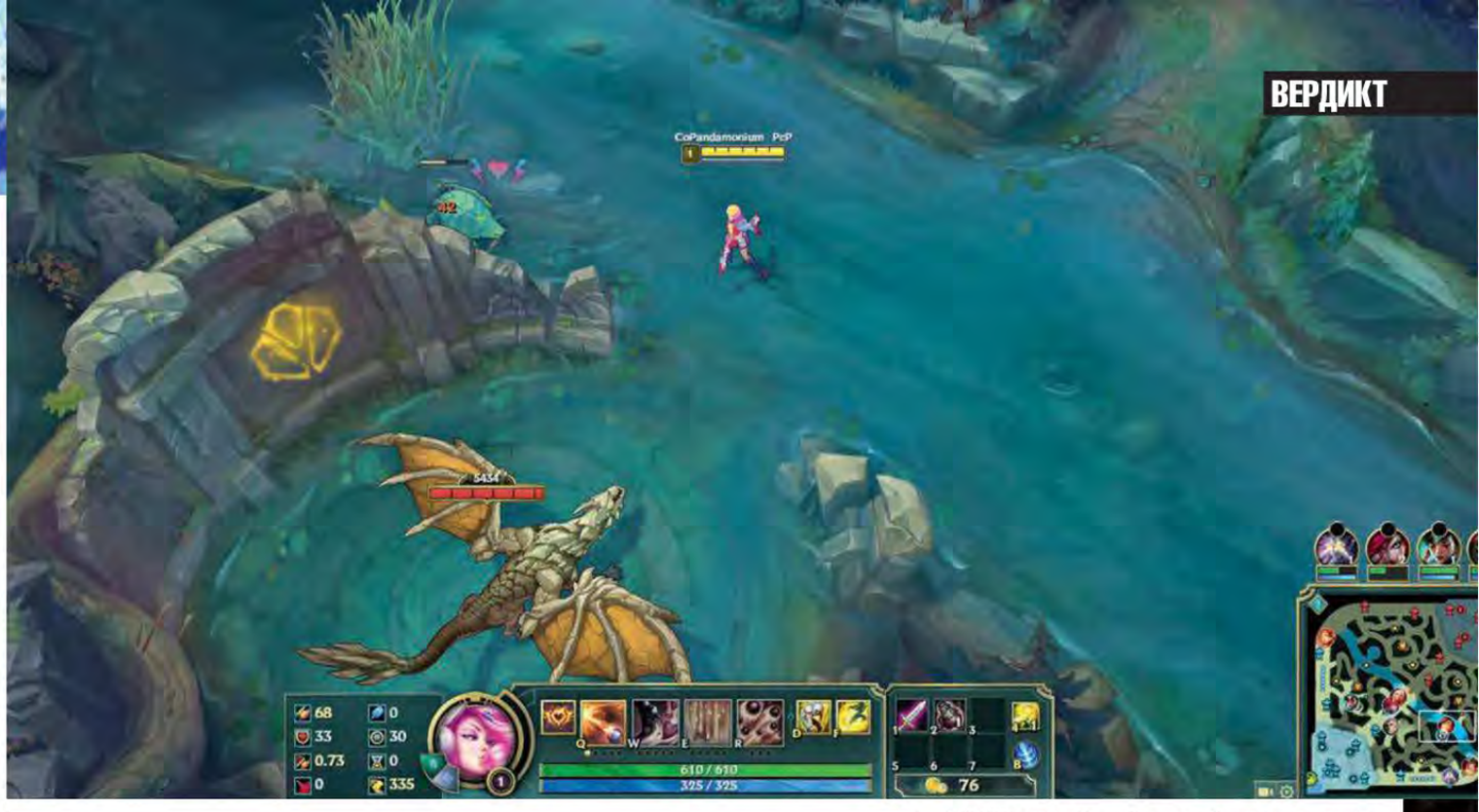
Главная цель – дойти до базы противника и поломать там главное здание, нексус. Мешать выполнению вашей священной миссии будут вражеские чемпионы в количестве пяти штук, вражеские башни – по три на каждой линии и ещё пара у самого нексуса, а также вражеские миньоны, выбегающие с вражеской базы каждые полминуты. Так много всего вражеского, что просто ужас! Успокаивает лишь то, что на вашей стороне тот же ассортимент.

Что же делать, чтобы привести команду к победе? Вместе с сокомандниками добивать ползающих по линиям миньонов-ботов, а также чемпионов другой команды, разнокалиберных лесных монстров и постройки противников!

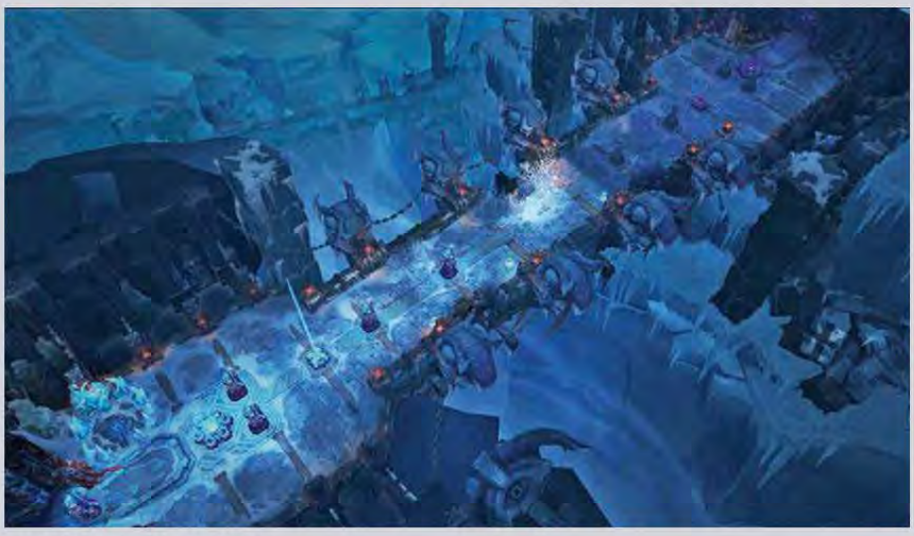
КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра в свободном доступе
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: 602 часа

За эти действия вы будете получать золото и опыт. На монеты в магазине при базе покупается снаряжение, улучшающее характеристики героя, а добытый опыт позволяет повышать уровень чемпиона.

С каждым новым уровнем можно прокачивать уникальные умения героя, числом четыре: три обычных и одно абсолютное, оно открывается, как правило, на шестом уровне. Ещё есть пассивное умение, его



ГАДАЕТЕ, кто эта Мисс Фортуна с «Изнурением», которая гоняется за крабом на реке, пока все фармят на линии против ботов? А это автор статьи пытается сделать удачный скриншот. Привет вам!



НЕМНОГО О ПОРО!

Помимо классической карты «Ущелье Призывателей» с тремя линиями, в игре есть «Проклятый лес» для сражений 3x3 и «Воющая бездна». Последнюю карту с особым режимом ARAM (All Random All Mid) ввели позже прочих. По сути это просто заснеженный мост с защитными вышками. Задача в раунде всё та же: добраться до вражеской базы и разрушить главное здание. Сложность в том, что в начале матча всем игрокам выдают случайных чемпионов.

С самого первого дня существования Воющей бездны на мосту помимо жаждущих крови персонажей появились пушистые белые комочки с розовыми языками – поро. На картах в «Лиге легенд» нередко встречаются всевозможные зверьки: белки, лягушки, бабочки. Они ни агрессивны, ни дружелюбны, они просто часть окружения.

Но с поро совсем другая история! С ними можно взаимодействовать.

В режиме ARAM в инвентаре у чемпионов с самого начала матча появляется «поро-снэк». Эту печенюшку можно активировать, подойдя к любому из мохнатых. Тогда поро немножко подрастет, а вам покажут анимацию воодушевленной животинки, пару секунд фонтанирующей сердечками. Казалось бы, просто забавная особенность не самого серьезного режима. Но на этом всё не кончилось!

Поро полюбились игрокам, и совсем скоро их начали включать во внутриигровые события, образы чемпионов («Седжуани верхом на поро») и мультипликацию, посвященную игре. Один из чемпионов поддержки, славный силач Браум, даже стал лучшим другом и защитником этих причудливых зверят!

не нужно улучшать, оно доступно с самого начала.

На первом уровне и без предметов все чемпионы слишком слабы, чтобы пойти ломать постройки противника, не обращая внимания на атаки башен и защищающихся. С первых минут преимущество дают только особенности отдельно взятых чемпионов, руны и заклинания призывателя.

Руны – это пассивные улучшения, их нужно грамотно подбирать под тип атаки и функции конкретного чемпиона. Страницу с рунами следует заготовить до начала игры. В неё влезает шесть улучшений из двух разных веток. С помощью рун можно получить бонус к здоровью, магическим и физическим атакам, полезные предметы и массу других вкусностей.

А вот заклинания призывателя больше похожи на умения персонажей. Они работают при нажатии, и из общего для всех набора можно взять в матч только два. Исключительно полезные фокусы! Например, «Скачок» позволит телепортироваться на небольшое расстояние, чтобы убежать от врага или догнать его. А «Исцеление» после активации немедленно восстановит вам и выбранному союзнику немножко здоровья. Только помните, что заклинания призывателя перезаряжаются очень долго. Используйте их с умом.

Если всё это показалось вам мудрёным, не переживайте. Прежде чем выходить на поля сражений, можно отточить необходимые навыки в матче против ботов, в обучении или в игре с заданными параметрами.

ЧЕМПИОНЫ

Героев в League of Legends можно условно поделить на категории по двум принципам. Во-первых, согласно официальной классификации Riot Games, существуют маги, воины, стрелки, танки, убийцы и чемпионы поддержки. Разделение обусловлено типом урона, который наносят герои, и/или их ролью в матче. Например, танки больше приспособлены к тому, чтобы принимать удар на себя, защищая менее живучих, но больнее бьющих членов команды. За спиной у танка нередко прячутся стрелки.

Второй вид классификации чемпионов – по их месту на поле боя. При самом популярном раскладе один персонаж (топер) стоит на верхней линии, еще один (мидер) – на средней, двое (АДК и саппорт) на нижней линии, и еще один (лесник) курсирует от линии к линии через лес. Мидеры, как правило, маги, АДК (от англ. Attack Damage Carry) – стрелки, а саппорты – чемпионы поддержки и танки. На роль же топеров и лесников хорошо подходят воины.

Самое важное при подборе чемпионов – баланс. В команде должны быть и персонажи, способные держать удар, и те, кто будет наносить урон. Контроль

ИНОГДА, чтобы победить, надо биться с весьма грозными врагами: это Барон Нашор и Старший Дракон. Убейте их и получите временное улучшение для всей команды!

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Русская озвучка, русские субтитры.

и мобильность тоже немаловажны, благо есть из чего выбирать. Сейчас в игре сто сорок чемпионов, и каждые три-четыре месяца добавляют новых.

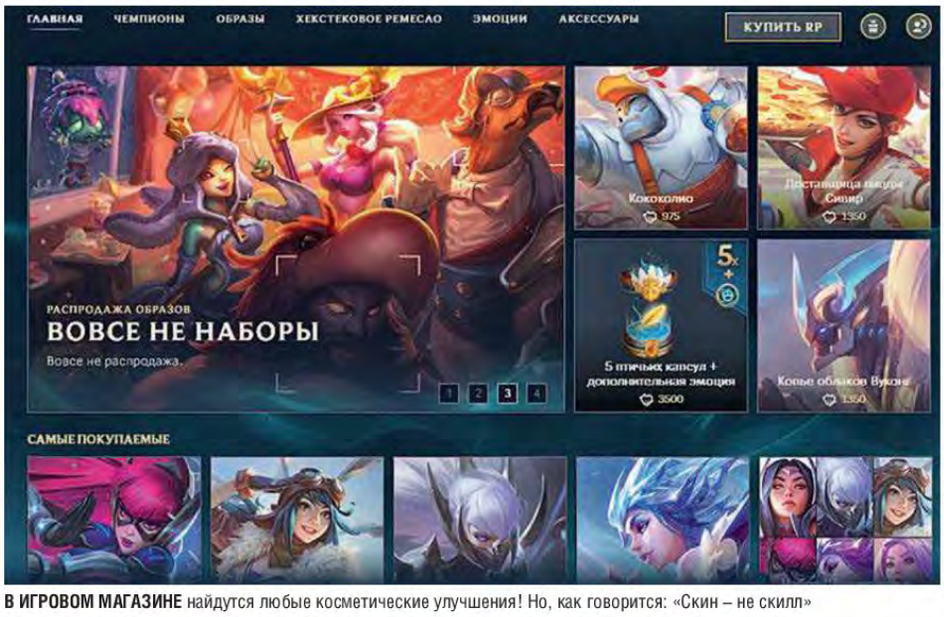
Каждый герой – это не только машина для убийств с уникальными умениями и визуальным стилем, но и персонаж со своей историей, гармонично вписанный в игровой мир. Конечно, читать биографии будут не все, но, если захочется узнать чуть больше о любимом герое, у вас будет такая возможность.

Мир League of Legends поделен на регионы, страны и города. И каждая локация в историях персонажей связана с их мировоззрением. Например, при взгляде на чемпионов из Демасии – принцев и рыцарей в сияющих доспехах – сразу станет понятно, что они руководствуются строгим морально-этическим кодексом и чувством долга. А представители враждебной империи Ноксус – наоборот, хитрые и кровожадные, для них честь – пустой звук. В противовес всем остальным есть ионийцы, живущие в гармонии с природой, магией и самими собой.

Чтобы обогатить историю мира, чемпионов и кровопролитных войн, Riot Games время от времени выпускают рассказы, комиксы и видеоролики. Следить за тем, как спустя годы показывают себя с новой стороны хорошо знакомые герои, одно удовольствие.

А ЧТО ЖЕ С ДОНАТОМ?

Как только речь в игре заходит о соревновании, сразу встаёт вопрос: можно ли задонатить и стать круче всех без лишнего труда? Здесь ответ – нет! Но система с внутриигровым магазином и валютой в League of Legends имеется. Покупаются всевозможные косметические изменения, а также сами герои.



В ИГРОВОМ МАГАЗИНЕ найдутся любые косметические улучшения! Но, как говорится: «Скин – не скилл»

Да, в League of Legends чемпионов нужно покупать. Точнее, так: раз в неделю обновляется список из четырнадцати бесплатных персонажей. За них все семь дней можно свободно играть, но если кто-нибудь вам приглянулся, если хочется и дальше именно им воевать на Полях Правосудия, придется потратить синюю эссенцию или Riot Points (внутриигровая валюта, покупается за реальные деньги).

Не хотите вкладываться – не проблема. Эссенция зарабатывается не так уж сложно: выигрывайте, выполняйте задания вроде «Одержите одну победу в режиме подбора игроков» и добывайте сундуки.

Кстати, из тех же сундуков выпадают осколки образов чемпионов и оранжевая эссенция, с помощью которой можно преобразовывать кусочки скинов в полноценные облики персонажей. Вообще, с лутбоксами в League of Legends особая история. Наука о сундуках и крафте – «Хекстековое ремесло» – заслуживает отдельной статьи.

Ну а за валюту RP в магазине можно купить всё: иконки для профиля, образы и самих чемпионов, эмоции – смайлики, использующиеся прямо во время игры, и прочее, прочее.

ФАНСЕРВИС ВО ПЛОТИ

Но при всей отточенности её механик у «Лиги» не было бы столько поклонников, если б не ивенты, акции и особые события. Они потрясающие! Почти на каждый всемирно известный праздник (Новый год, 14 февраля, 1 апреля) в игре появляются характерные фишки: карты, режи-

ОСОБЫЙ РЕЖИМ У.Р.Ф. получил название в честь широко известного в кругах любителей League of Legends ламантина Урфа. Некогда этот чемпион вместе со своей смертоносной золотой лопаткой ожидался на Полях Правосудия, но сгинул в море. Зато память о нем живет!

ПОДЕЛЮСЬ С ВАМИ любимыми образами. Встречайте Крыло эфира Кейл, DJ Сону и Тусовую Леону!

мы, цепочка заданий, образы чемпионов и многое-многое другое. Например, один из моих любимых временных режимов – У.Р.Ф. (Ультра Разрушительный Формат), который вводили иногда на День дурака.

Та же карта, те же герои, тот же формат 5x5, только все игроки получают «Офигенный баф офигенной офигенности»! И суть его столь же безумна, сколь и название: все становятся быстрее, сильнее, умения перезаряжаются шустрее, а на поле творится хаос и царит безудержное веселье.

И это далеко не единственное игровое событие! С ходу можно вспомнить зимнюю ARAM-карту с Королем Поро, песчаную карту Шуримы, жутко сильных ботов на Хэллоуин и многое другое.

Если уж мы говорим о фансервисе, невозможно не упомянуть образы чемпионов. Каждый персонаж в игре имеет уникальную внешность, героев крайне сложно спутать. Но помимо стандартного внешнего вида у каждого чемпиона есть облики, которые можно приобрести за внутриигровую валюту. Возьмём для примера линейку образов «Звездные защитники», отсылающих к культовой **«Сейлор Мун»**.

В эту команду входит неугомонная хулиганка Джинкс, но как такой персонаж может стоять на защите вселенной и звездного света?!

А это замечательно обыгрывается в образе. Помимо того, что Звездная защитница Джинкс заметно отличается внешне от классической версии, у нее изменена анимация умений и даже озвучка. Если обычно она рассказывает о том, как любит палить из своих пушек и взрывать всё подряд, то в «защитническом» амплуа синеволосая нахалка зубоскалит на тему своей праведной миссии и сваливает все шалости на «волю Первой Звезды».

Так разработчики умудрились кардинально изменить Джинкс, не убив ее собственное выразительное «я». И то же касается множества обликов для прочих чемпионов! А появление целой линейки или абсолютного образа нередко сопровождается новыми сопутствующими товарами в магазине, комиксами и даже мультиками.

■■■

Я постаралась как можно проще описать, какова игра сейчас. Но через пару лет вышеописанное может стать неактуальным, ведь League of Legends постоянно меняется. Перерабатываются предметы в магазине, характеристики чемпионов, их возможности и внешний вид, карта, лесные монстры, валюта и всё остальное без исключения. И лишь то, что почти все видоизменения, с которыми я столкнулась за пять лет игры в League of Legends, вели к лучшему, позволяет мне ставить настолько высокую оценку столь непостоянной игре.

Надеюсь, так будет и впредь. ■

ПОРАДОВАЛО:
– разные и сплошь единственные в своем роде персонажи;
– огромная вариативность игры;
– низкий порог вхождения;
– поро!
– непрекращающаяся работа над проектом;
– эта игра бывает смешной и несерьезной.

ОГОРЧИЛО:
– иногда – сообщество;
– к каждому обновлению приходится привыкать;
– лутбоксы были здесь ещё до того, как это стало мейнстримом.

ВЕРДИКТ
League of Legends – одна из самых достойных представительниц жанра. Игра живет, развивается, радует старых фанатов и завоевывает новых. Это ли не признаки отличного проекта?

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,5
«Великолепно»

ЖАНР Экшен, симулятор военной техники
РАЗРАБОТЧИК Gaijin Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ Gaijin Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО 2,2 ГГц, 4 ГБ ОЗУ, видеокарта с поддержкой DirectX 10.1

WAR THUNDER

ВОЙНА МОТОРОВ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

В марте для **War Thunder** вышло глобальное обновление 1.77 – очередной шаг к вечно ускользающему совершенству. Отличный повод наконец написать рецензию! Этот текст предназначен в первую очередь для тех любителей мультиплеерных баталий, кто ещё не решился выглянуть из полюбившегося ангара и познакомиться с детищем команды **Gaijin Entertainment**.

БИТВА ТИТАНОВ

Обилие возможностей поражает с первых часов игры. На фронтах War Thunder схлестнулись уже семь государств. Как водится, началось с СССР и Германии, затем добавились США, Англия и Япония, а с 2017 года ещё и Франция с Италией. У последней, правда, пока доступна только ветка самолётов, а вот прочие великие державы уже выкатили как наземную армию, так и авиацию. Это одна из главных особенностей игры: две аккуратные закладки позволяют выбрать для сражения и сухопутную технику, и воздушную. Более того, флот тоже уже есть, но пока доступен только участникам закрытого бета-теста.

Геймерам-милитаристам обеспечены муки выбора, поскольку образцов военной промышленности тут в достатке, к тому же у War Thunder широкий временной охват. Начав управлять танком 1930-х годов и прокачав линейку развития до конца, вы пересядете на бронированного красавца середины 1980-х. От эпохи к эпохе кардинально меняется суть противостояния. Если в первых боях вы распугиваете голубей выстрелами из мелкокалиберных пушек, то на поздних этапах над полем битвы летают реактивные снаряды и грохочут гладкоствольные орудия на 105 и 120 мм.

ТАНК ИС с очень патриотичным экипажем

Но War Thunder берёт не только количеством, но и разнообразием. В небеса поднимутся истребители, перехватчики, фронтовые и тяжёлые бомбардировщики, штурмовики самых разных модификаций. В наземное сражение можно отправить танки всех возможных классов: тут вам и современные «основные боевые танки», и самоходная артиллерия, и передвижные зенитные орудия, бронетранспортёры, и БМП, и носители управляемых ракет. По части видов разномастной техники Gaijin Entertainment опередили всех конкурентов.

В БОЙ ИДУТ ОДНИ СТАРИКИ

Начиная воздушный бой, можно поддаться обманчивому впечатлению, что перед тобой несложный и поверхностный про-

ИМЕННО НА ТАКОМ красавце воевал Антуан де Сент-Экзюпери

БОМБАРДИРОВЩИК покорится немногим, но в умелых руках окажется страшным оружием

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра распространяется бесплатно.
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 25 часов в обновленную версию.

цесс. Две эскадрильи жестоко сражаются на больших скоростях, очки начисляются за уничтожение противника и его наземных объектов. Можно, конечно, забыть про цели задания и гоняться только за живыми врагами, устраивая азартные салочки. При этом следящая камера немного сбивает с толку, но стабильно выдаёт очень красивые ракурсы.

Однако такой подход редко приводит к победе вашей команды. А способов достичь её немало. Например, можно атаковать группу кораблей, оставленных без прикрытия. Кружным путём пробраться к базам врага и устроить там бомбовый ад. Заманить соперника под союзные зенитки. Кстати, ПВО в игре работает эффективно, долго кружить над головой у зенитчиков с дьявольским хохотом не выйдет.

Задания по уничтожению наземных целей при выполнении дают уверенную победу и порой весьма занимательно обставлены. Мы не только пытаемся ликвидировать подразделения, огрызающиеся зенитным огнём, но и штурмуем укрепления-базы и охотимся за движущимися колоннами. Воздушные дуэли и массовые драки истребителей играются бодрее, однако охота за пылящим по дороге грузовиком тоже может увлечь не на шутку – здесь как минимум нужно проявить точность и умение вовремя выходить из пике.

Бои истребителей стремительны и увлекательны, прочно сесть неприятелю на хвост смогут только асы. Атаки штурмовиков тоже вызывают лишь положительные эмоции... впрочем, странно было бы ожидать иного от создателей серии **«Ил-2: Штурмовик»**. А вот с бомбардировщиками всё грустнее: бомбовый прицел неудобен, необходимость постоянно переключать камеру утомляет, а налетевшие истребители оставляют вам очень мало шансов.

ЧЕТЫРЕ ТАНКИСТА БЕЗ СОБАКИ

Сражения на земле предполагают гораздо меньше спешки и больше вдумчивости. Без тактического подхода танковое столкновение превращается в унылый обмен выстрелами. Победу обычно приносит удержание контрольной точки, а если на карте их три вместо одной, творится форменный кавардак: территории переходят из рук в руки каждые полторы минуты! В ход идут хитрые манёвры, засады и стремительные налёты.

С другой стороны, старую добрую аннигиляцию вражеской команды никто не отменял...

Если с боями на малых и средних дистанциях всё в полном порядке, то на дальней царит печаль – по крайней мере, на ранних рангах. Вражескую машину попросту трудно увидеть. Конечно, у топовой техники есть дальномеры и улучшенные прицелы, но в начале игры лучше сосредоточиться на «близком» геймплее.

Выстрел стоит делать, когда перекрестие прицела меняет цвет, – это значит, что неприятельская техника на линии огня (действует только в аркадных боях). Правда, пользование оптикой вызывает недоумение. Крестик обозначает точку, куда попадёт снаряд, но он живёт собственной неспокойной жизнью, прыгает как сумасшедший, норовит прилипнуть к любой помехе на траектории выстрела. Целиться попросту неудобно! Видимо, Gaijin Entertainment хотели показать нам сложности реальной танковой стрельбы, но итог не радует. В той же **World of Tanks** всё это сделано гораздо удобнее. Опять же в дальнейшем ситуация налаживается: у некоторых танков появляются стабилизаторы, с которыми можно уверенно стрелять даже в движении. Есть ради чего качаться.

Сухопутный бой требует немалой сноровки и не каждому дастся с первых минут, но если привыкнуть, он подарит немало удовольствия. Когда удаётся из зенитного пулемёта обстрелять неосторожный танк, судорожно меняя обоймы и пытаясь найти уязвимые точки в броне, эмоции разгораются такие, что игре прощаешь многое.

НАПРАВЛЕНИЕ НА РЕНТГЕН

Ещё одна особенность игры – нет привычных «полосок жизни». Решение убрать их оправдалось на сто процентов: реализм дополнился зрелищностью.

Система точечных повреждений же безупречна. Самолёты лишаются крыльев и оперения, горят и теряют управление. Представьте очень драматичный момент, который не найти больше ни в одной игре этого жанра: простреленный двигатель глохнет, пропеллер безжизненно замирает, и вы планируете с высоты, пытаясь управлять машиной, последними выстрелами забрать с собой соперника и не разбиться при аварийной посадке...

На земле система повреждений работает ещё зрелищнее и эффективнее. Каждое попадание вашего снаряда вызывает небольшое окошко в углу экрана, где показан результат выстрела: в замедлении, с рентгеновским эффектом. Мы видим, какой агрегат повредили, видим ранения экипажа, куда ушли осколки, есть ли сквозное пробитие... даже внутренние рикошеты отражены! Прекрасная идея и отличная реализация. А при уничтожении вашей собственной машины вы в эффектном рапиде наблюдаете, откуда прилетел фатальный снаряд и что именно произошло с вашим любимым Т-34-85.

Словом, в первые часы игры демонстрация повреждений и уничтожения техники производит чуть ли не гипнотический эффект.

РАССМАТРИВАЯ технику в ангаре, можно надолго забыть о войне

РЕЗЕРВИСТЫ, В БОЙ!

Когда ваш БТР отправится в бронированный рай, поражённый вражеской ракетой, игровая сессия не закончится. Gaijin предлагают нам другой подход. После смерти игрок возвращается к своему резерву, который лично сформировал перед боем, и в схватку вступает следующая машина. Создание и использование резерва отчасти напоминает коллекционную карточную игру: нужно собрать идеальную колоду карт и разыграть их как можно эффективнее.

Резерв в боях War Thunder придал партиям дополнительной тактической глубины. Нужно думать, какую машину выпустить сразу, а какую припасти на потом. В воздушных боях, к примеру, лучше сперва очи-

В СБИТЫЙ САМОЛЁТ легко врезаться и разбиться с ним за компанию

стить небо, играя истребителем, а затем «извлечь из колоды» штурмовик или бомбардировщик для ликвидации базы, у которой поубавилось защитников. Количество слотов в резерве по понятным причинам ограничено, и можно немало времени провести в раздумьях, составляя ударный отряд.

Правда, всё это касается лишь аркадных боёв. В реалистичных смерть окончательна. Но об этом – чуть дальше.

НАДО ПОДКАЧАТЬСЯ

Техника в War Thunder получает очки развития, а её экипажи набираются в боях опыта. Здесь разработчики не пытаются никого удивлять – да и незачем, проверенные идеи работают исправно.

Полтора десятка модификаций и дополнительных возможностей существенно улучшат ваш самолет или танк. Что касается экипажей, то у каждого пилота и танкиста есть собственные умения, от двух до семи пунктов, не считая пункта «Квалификация», который отвечает за готовность команды управлять той или иной техникой. Да в некоторых RPG ветки развития скромнее!

В желаемую характеристику мы вкладываем очки, продвигаем линейку вперёд. Кроме привычных зоркости и меткости можно увидеть иные необычные и полезные навыки. Например, пилот с полностью развитым параметром живучести, получив в грудь крупнокалиберную пулю, сможет продолжить бой. А танкист с высоким показателем ловкости мгновенно переползёт внутри танка на место раненого товарища, чтобы заменить его.

Игра достаточно щедра на очки развития. В бою мы получаем за каждое успешное действие знаки отличия и медали. Они не только тешат самолюбие, но и приносят дополнительный опыт. War Thunder всячески поощряет активные действия и мотивирует игрока после каждой партии. Мало того, в качестве бонуса нам постоянно падают разнообразные усилители прокачки – этот процесс выполнен в виде своеобразной лотереи.

КАРТЫ НА СТОЛ

War Thunder производит двоякое впечатление своими картами. Они просторные, детализированные и обычно наполнены объектами. Но после знакомства с творчеством белорусов из **Wargaming.net** большинство этих карт может показаться безликими и незапоминающимися.

В воздушных боях, особенно на ранних этапах, под вами расстилается плоская поверхность. Да, позже появятся более колоритные карты (африканский каньон, к примеру). Но в **World of Warplanes** у каждой боевой территории свой узнаваемый облик, своя архитектура... да и в целом они симпатичнее.

То, на каких картах вы играете, зависит не только от типа вашей техники (наземная либо воздушная), но и от её боевого рейтинга. К некоторым картам, вроде «Фульдского коридора», доступ имеют только современные танки пятой-шестой эры развития. То есть мощная и быстрая техника, коей откровенно тесно на узких картах «в песочнице», поэтому разработчики добавили для нее локации попросторнее.

ЗАТИШЬЕ ПЕРЕД БОЕМ

В ангаре тоже можно провести немало времени. Свободная камера позволяет рассма-

ЗНАЧИТЕЛЬНАЯ часть воздушных боёв происходит над морем

тривать технику во всех ракурсах и подробностях. Отдельный режим обзора посвящён броне, в нём можно узнать толщину защитного слоя в любой части танка, причём в зависимости от положения камеры меняется и значение. Это позволяет вычислить угол, с которого врагу будет сложнее всего вас пробить.

Также машину можно рассмотреть в «рентгеновском» режиме – вам покажут расположение экипажа и ключевых узлов конкретной модели. Подобное занятие наверняка увлечёт поклонников военной техники. Да и ветераны, у которых на антресолях до сих пор лежат подшивки легендарных журналов вроде «Техника – молодёжи» или «Моделист-конструктор», высоко оценят такую возможность.

Кроме того, в War Thunder серьёзно развита внутренняя энциклопедия. Пройдя по ссылке, можно не только ознакомиться с подробными техническими характеристиками, но и узнать об истории создания танка или самолёта. Особенно радует раздел об участии в реальных боевых действиях – здесь можно многое узнать не только о конкретном образце, но и о страницах истории в общем. Плюс обязательные фотографии. Жаль, энциклопедия неполная, но это наверняка вопрос времени.

ПОДНИМИТЕ МНЕ ВЕКИ!

Графическая составляющая War Thunder и так впечатляла, а после обновления 1.77 стала ещё лучше. Главное достоинство – фантастическая детализация. Ржавчиной на боках и вмятинами на башнях уже никого удивишь, но Gaijin Entertainment скрупулёзно отрисовали чуть ли не каждый сантиметр техники. Что там ржавчина! Рассматривая грузовик с пулемётом, можно заметить, что доски в кузове истёрты сапогами солдат!

ДАЖЕ ЛЁГКИЙ ТАНК может отразить бронёй несколько снарядов. Особенно если встанет к врагу под правильным углом

Кстати, о солдатах. В War Thunder они сидят в машинах на положенных по уставу местах. Зенитные пушки сами по себе стрелять не будут! И все эти зенитчики, танкисты и ракетчики одеты в форму соответствующей страны соответствующего времени.

Форма тщательно повторяет реальные образцы. Можно рассмотреть каждый погон (у командира и наводчика разные звания, всё как в лучших домах!), каждый ремешок и кармашек. К тому же экипажи анимированы: вертят элементами систем наведения, дёргают рычаги и так далее. В общем, проработка деталей на высоте.

А вот на полях сражений солдат не встретишь – пехоте в War Thunder пока места не нашлось. И вряд ли найдётся: те же Gaijin Entertainment издают многопользовательский шутер **Enlisted**, как раз про пехоту. Но он пока на стадии альфа-теста.

Локации изобилуют мелкими деталями, вы не встретите унылых и пустых территорий. И, опять же к слову о мелочах, от которых можно прийти в детский восторг: проезжая мимо каменных столбиков ограды, можно рассмотреть на них барельефы!

Многие технические эффекты тоже радуют. В танковых боях улицы и закоулки окутывает дым от выстрелов и взрывов, причем чертовски эффектный! Он застилает обзор и реалистично рассеивается. Неплохо выглядят вспышки и отблески. А тем, как солнце играет на крыльях вашего истребителя, вообще можно любоваться часами!

Разрушаемость мелких декораций и физика тоже не подводят. Один раз развалив статую на городской площади, вы рискуете разбудить в себе маленького злобного вандала – процесс очень красив! А уж если ваш танк раскидал гусеницами десяток молочных бидонов, то первые ваши мысли будут о том, что хорошо

Основной упор в обновлении 1.77 сделан именно на визуальную составляющую. Мы решили поподробнее узнать у разработчиков, что изменилось с его выходом.

ПРО ТЕХНИЧЕСКУЮ ЧАСТЬ

Игромания: Ваш проект перешёл на новый графический движок. Что нового мы увидим в кадре и насколько мощная машина нам понадобится? Ведь игра всегда славилась доступностью для игроков со средними по характеристикам ПК...
Gaijin Ent.: Минимальные требования к комплектации компьютеров наших игроков фактически остались прежними. Изменился только список поддерживаемых видеокарт – они должны работать с DirectX 10.1 и выше (Intel HD Graphics 4000 / AMD Radeon 46XX / NVIDIA GeForce GT 520). Причина этого в том, что с обновлением 1.77 мы прекратили поддержку DirectX 9. Часть графических нововведений мы не советуем включать пользователям со старыми и встроенными видеокартами с медленной памятью. Но даже на низких настройках игроки замечают изменения в окружающем пейзаже.

Игромания: Почему отказались от DirectX 9? Что ждет владельцев совсем старых машин?
Gaijin Ent.: DirectX 9 мы не поддерживаем уже несколько лет, но с обновлением 1.77 запуск игры на таких видеокартах стал невозможен. Отказ от DirectX 9 назревал уже давно, так как многие функции последнего обновления работают только с DX10 и выше. Например, displacement mapping, который сделал рельеф в War Thunder таким объёмным и детальным. Чтобы полностью прекратить поддержку DX9, мы дождались момента, когда количество игроков с видеокартами, поддерживающими хотя бы DX10, стало достаточно большим.

Игромания: Увеличилось ли количество разрушаемых объектов на карте? И будет ли увеличиваться в дальнейшем?
Gaijin Ent.: В настоящий момент в War Thunder разрушается почти всё, что физически можно разрушить выстрелом танка или авиабомбой. Исключение – объекты, критически влияющие на геймплей. Например, если бы разрушался мост, который соединяет две части карты, а брода при этом нет – большое количество боев заканчивалось бы вничью. Поэтому количество разрушаемых объектов осталось прежним, но появилась технология Global Illumination, рассчитывающая освещение в реальном времени. Теперь с карты будут пропадать не только сами разрушенные объекты, но и свет, отраженный от них, так что визуально обстановка значительно меняется.

Игромания: При включении SSAA очень сильно просела частота кадров в секунду. На какой видеокарте посоветуете ее использовать при стабильных 60 кадрах в секунду?
Gaijin Ent.: SSAA – требовательная к ресурсам технология, ведь она фактически обрабатывает картинку в разрешении x4. Главное ограничение для нее – пропускная способность видеопамяти. Поэтому мы рекомендуем включать SSAA только владельцам видеокарт с памятью от 2 ГБ, у которых без этой технологии игра идёт в 100 FPS. Также не рекомендуем включать SSAA при игре в 4K – ведь тогда расчёты будут идти под разрешение 16K!

Игромания: Можно ли регулировать дистанцию подгрузки затенения травы на карте? Если есть запас по мощности системы, было бы очень приятно увеличить область отрисовки.
Gaijin Ent.: Дальность отрисовки теней на мелких объектах можно изменить в настройках графики. С помощью параметра «Микротени» их можно включить на неограниченное расстояние, на дистанции в сто метров или отключить совсем. Наша новая технология контактных теней как раз и позволяет создавать тени для мелких объектов даже вдалеке, когда они могут состоять из элементов меньше одного пикселя.
А чтобы они не рябили в больших скоплениях мелких объектов, вроде растительности, используется алгоритм temporal anti-aliasing. Он сглаживает грани теней и убирает мерцание. Поэтому при отключенном параметре TAA по умолчанию отключаются и «Микротени».

ПРО ВНЕШНИЙ ВИД И СПЕЦЭФФЕКТЫ

Игромания: Следует ли ожидать более подробной настройки погодных эффектов в режиме для тренировок и экспериментов – «Полигоне»?
Gaijin Ent.: В «Полигоне» уже довольно подробная настройка погоды – есть дождь разной силы, разная облачность, дымка, ясная погода. К тому же игроки могут задать время боя, от которого тоже будет зависеть картинка. Доступные параметры уже дают игрокам больше полутора сотен комбинаций. Новые погодные эффекты будут добавляться в «Полигон» по мере их появления в игре.

Игромания: Порой кажется, что лужи немного не к месту. На улице светит солнце, в поле сухая трава, а на дорогах – мокро. Может, стоит их осушить для некоторых карт?
Gaijin Ent.: Лужи не привязаны к картам, а зависят от погоды, которой в War Thunder тысячи видов. Если на небе ни облачка, а лужи на дорогах есть, то, вероятно, они не успели высохнуть после прошедшего дождя – такие выпали параметры погоды. Когда вы в следующий раз попадёте на эту карту, там может быть засушливая погода без луж, а может, наоборот, лить дождь. Именно это добавляет картам разнообразия: одна и та же локация может выглядеть совершенно по-разному. При выборе погоды мы учитываем и географическое положение поля боя. В пустыне дождь бывает куда реже, чем в средней полосе.

Игромания: С переходом на новый движок вода как будто и сама по себе стала выглядеть лучше. Это из-за новых эффектов, или её тоже изменили?
Gaijin Ent.: Вода в War Thunder обновляется постоянно. Небольшие изменения можно заметить после почти каждого апдейта, особенно во время тестов морских сражений. С обновлением 1.77 она стала смотреться чуть иначе, в том числе благодаря новой системе освещения Global Illumination. С ней изменился свет от неба, а именно небо в основном отражается в воде.

Игромания: С новым движком и технологией глобального затенения цветовая гамма стала гораздо приятнее и реалистичнее. Но иногда резкие цвета режут глаз. Будет ли это меняться в дальнейшем?
Gaijin Ent.: Мы постепенно меняем цветовую гамму на более мягкую, но делаем это плавно, чтобы переход оказался комфортным для игроков.

Игромания: С появлением новых погодных эффектов и современной техники очень хочется участвовать в ночных боях при сложных погодных условиях с использованием приборов ночного видения. Есть ли шанс в ближайшее время увидеть подобный формат боев?
Gaijin Ent.: В War Thunder уже достаточно много моделей наземной техники 60–80х годов, которые были оснащены ПНВ первого и второго поколений. Но на пути внедрения этой механики есть свои подводные камни, и мы будем проводить ещё много внутренних тестов ночных боев с использованием ПНВ.

Игромания: А что там с эффектами снега и песчаными бурями? Мы сможем когда-нибудь повоевать в метель?
Gaijin Ent.: И метель, и песчаные бури предполагают еще большую нагрузку на компьютеры пользователей. Это множество мелких частиц, которые быстро перемещаются в разных направлениях. Функционал для реализации этих погодных явлений уже частично в игре есть: например, в дождливую погоду порывы ветра меняют направление полета капель. Но снег и песок потребуют дальнейшей работы по оптимизации.

Игромания: При общем увеличении качества игровой картинки огорчают эффекты взрывов и выстрелов из танковых орудий. Можно ли повысить качество отрисовки эффектов огня?
Gaijin Ent.: Усовершенствованные эффекты огня и взрывов появятся в следующих обновлениях. Они уже выглядят реалистичнее благодаря затенению эффектов. Теперь тень падает на дымы от выстрелов и пожаров и выхлопы танков.

УМЕЛЫЙ ПИЛОТ способен оторваться от преследователя даже на тяжёлом самолёте

бы выбраться наружу, составить бидоны обратно и снова по ним проехать!

Что касается разрушаемости зданий, то она тут лишь частичная. На некоторых картах, особенно в черте города и на мощной технике, можно до основания сносить целые многоэтажки, и это выглядит невероятно эффектно. А на других любая хибара выдерживает снаряды, не покосившись.

В игре прекрасные морские волны. Видно, что над кораблями идёт активная работа. Флот, по заявлениям самих разработчиков, выйдет в открытый бета-тест уже в этом году. И лужи! Отлично анимированные лужи. Их везде много, и ездить по ним почти так же приятно, как скакать по ним в детстве!

Что до пиротехники, то огонь и взрывы выглядят неплохо, но не более. Те, кто разносил в клочья вражеский аэродром за штурвалом Ил-2 в World of Warplanes, знают, как могут выглядеть эпичные взрывы в ММО.

ЗВУКИ СРАЖЕНИЯ

Визуальное восприятие усиливает работа со звуком. В War Thunder однозначно стоит играть с хорошими наушниками! Баталия, особенно наземная, радует плотным и насыщенным звуком, аудиопалитра очень богатая. Особенно порадовал скрежет пробиваемой брони и, естественно, грохот орудий. В воздухе отлично реализован свист проносящихся мимо пуль.

Те, кому не нравится пафосная военная музыка, поначалу наверняка будут морщиться. Но всё-таки она сыграна живым оркестром, звучит мощно и в тему. А со временем придёт осознание того, что композиций очень много и что все они разнообразны. Бравурный марш сменяется азиатскими мотивами, появляется хоровой вокал, а уж когда звучит «Полёт валькирий», руки сами тянутся к виртуальному штурвалу! Словом, музыку и звуковой ряд тоже можно смело записывать в заслуги разработчиков.

ПОЧТИ ПОВЕРЖЕННЫЙ соперник тоже может доставить хлопот

ЛЕВИАФАН

Количество контента и игровых опций впечатляет.

Дело не ограничивается аркадными боями – это лишь самый лёгкий вариант, с подсветкой врагов, упрощённым управлением и моделями повреждений. Недовольные «казуальщиной» могут попробовать реалистичный режим. Здесь приходится следить за состоянием техники и играть гораздо внимательнее. Опознавательных маркеров не встретишь, а если самолёт уйдёт в пике и разгонится до определённого порога, ему оторвёт крылья. И тут либо учить параметры в справке, либо сопромат...

Наконец, есть симуляторные бои – самый сложный режим, где нужно учитывать почти все силы, которые влияли бы на вашу машину в реальности, работать с ручной коробкой передач, наблюдать за боем только глазами пилота и так далее. В общем, полное погружение.

Gaijin Entertainment реализовали множество игровых возможностей. Дымовые снаряды, шашки и завесы, вызов артиллерийской поддержки, тушение горящего танка, ремонт прямо на поле боя... Пилоты испытывают перегрузки, члены экипажей получают ранения и теряют сознание. Из танка можно бесплотным духом перенестись в кабину истребителя и переключить внимание на вражеские бомбардировщики или штурмовики – или поработать по слабозащищенным наземным целям. На бомбардировщике вы вольны переключиться на бортстрелков и отогнать тех, кто сел вам на хвост.

Можно следить за полётом бомбы, для этого есть особая камера. У авиационных пулемётов на выбор несколько вариантов лент: например, сначала пальните трассерами, а затем уже стреляйте наверняка боевыми или зажигательными. Наконец, можно получить лучшее представление о нашей истории, играя в динамические кампании.

В общем, не одна неделя понадобится, чтобы увидеть и опробовать всё, что предлагает War Thunder!

РАКЕТЫ на поздних этапах игры полностью меняют тактику сражения

И ОБРАБОТАТЬ НАПИЛЬНИКОМ

На общем позитивном фоне в игре есть несколько мелочей, которые всё-таки расстраивают. Иногда в эфире во время боя слышатся чьи-то переговоры и приказы – и всё бы хорошо, но некоторые реплики просто раздражают, а временами как будто страдает актёрская игра. Подбитые танки, словно по воле могучего колдуна, исчезают во вспышке инфернального пламени (было время, когда они просто растворялись в воздухе). Каменная ограда высотой с пуделя становится непреодолимой преградой. Всё это мелочи, но они способны подпортить общее впечатление...

■■■

War Thunder может смутить десятком особенностей, отличающих её от собратьев по жанру. Может, она подчас кажется шероховатой и колючей, но полна оригинальных идей и привлекательных особенностей. Отдадим должное авторам, создаётся впечатление, что они работают над поддержкой и развитием своего детища круглосуточно, не иначе! Выдающаяся игра вскоре станет ещё лучше, для такого предсказания не нужно быть чародеем! ■

ПОРАДОВАЛО:
– разнообразие видов техники;
– потрясающе проработанная и показанная система повреждений;
– динамичные воздушные бои и жестокие сухопутные битвы;
– запредельная детализация техники и карт;
– мощный звук и неплохая музыка.

ОГОРЧИЛО:
– не все игровые механики работают идеально;
– тактика иногда ускользает и не даётся в руки;
– исчезающие танки;
– сверхпрочные хижины;
– временами неудачная работа актёров озвучки.

ВЕРДИКТ
Большая и красивая игра. К ней хочется возвращаться, и она наверняка станет ещё лучше!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

ЖАНР Танки!
РАЗРАБОТЧИК Wargaming.net
ИЗДАТЕЛЬ Wargaming.net
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, Xbox 360
НЕОБХОДИМО двухъядерный процессор, 2 ГБ, 256 МБ видео

WORLD OF TANKS 1.0

ИГРА ПОКОЛЕНИЯ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Масштабное обновление 1.0 начало перезагрузку **World of Tanks**. Новый графический движок Core обтянул всё текстурами высокого разрешения и принёс современные визуальные эффекты, в игру добавили новые карты, старые перерисовали, а свежий атмосферный саундтрек записали с Пражским симфоническим оркестром. Знаменитая на весь мир игра в очередной раз стала чуточку лучше.

А ведь в 2010 году самая первая версия «танков» получила от Игромании всего **7,5** – тогда автор Илья Янович отругал разработчиков за баги, слабую разрушаемость и недостаток взаимодействия с миром. Но закончил так: *«Всё-таки в мире действительно больше нет вменяемой современной игры про танки, и, возможно, через полгода-год, с выходом какого-нибудь масштабного дополнения, мы еще раз напишем о World of Tanks, и это будет уже совсем другая игра»*.

Что ж, прошло не полгода и даже не год, а почти восемь лет – World of Tanks уже действительно совсем другая игра. Настало время для новой рецензии – и большое обновление, пожалуй, подходящий повод всё-таки её написать.

БОЙ НА ЛЁГКИХ ТАНКАХ начальных уровней имеет свои особенности и свои прелести

ЗАХОД С КОЗЫРЕЙ

Пользователь, впервые запустивший WoT, поймёт причину её популярности буквально за полчаса. Низкий порог вхождения – одно из первых достоинств игры: обучение отнимает несколько минут, а удовольствие от управления танком и сражения можно получать уже с первой партии. Буквально через несколько игровых сессий новичок уже одерживает первую победу, а победа в World of Tanks, учитывая увлекательность процесса и частую непредсказуемость финала, всегда маленький праздник.

А уж если игрок входит в целевую аудиторию и хоть сколько-нибудь интересуется военной техникой, разнообразие бронированных зверюг сразит его наповал. Девять стран, пять классов машин, куча доступных моделей – и, конечно, премиумные красавцы, приобретаемые за внутриигровые деньги (их, кстати, самые увлечённые игроки всерьёз дарят друг другу на дни рождения).

И, что самое важное, все танки и самоходные орудия разные. Да, можно найти машины со схожими показателями, но каждая из них хоть в чём-то да выделяется. Подбирать идеальный танк под свой стиль игры – отдельное удовольствие.

ПРИХОДИТЕ К НАМ В АНГАР

Класс в корне меняет ощущения от боя. Тяжёлые машины продавливают оборону противника, средние ведут манёвренный бой, лёгкие проводят разведку, корректируют огонь союзной артиллерии и вырубают под корень чужую. Противотанковые самоходные орудия устраивают дуэли на дальних дистанциях. А для САУ предусмотрена игра в игре: в большинстве случаев они сражаются в наибольшем отдалении, и камера повисает на высоте птичьего полёта, открывая взгляду всю карту. Опытные игроки, способные просчитывать время полёта снаряда и скорость жертвы, могут поражать даже движущиеся цели. Игра за артиллериста – однозначная удача разработчиков: эта

ТАНК ИМЕЕТ массу характеристик: бронёй и калибром брудия дело не ограничивается

КАК СОЗДАВАЛОСЬ ОБНОВЛЕНИЕ 1.0

ЗВУК

Для нового саундтрека композиторы Андрюс Климка и Андрей Кулик изучали фольклор каждого региона, представленного на игровых картах, а для партий национальных инструментов пригласили более полусотни музыкантов со всего мира. Часть музыки записали с Пражским симфоническим оркестром FILMHarmonic. Команда звукозаписи работала не только над музыкой, но и над остальным пластом игровых звуков: взрывами, выстрелами, звуками работающего двигателя и движения гусениц. В Wargaming говорят, что за полтора года записали два полноформатных альбома, – по меркам музыкальной индустрии это более чем быстро. Да и объёмы серьёзные: в бою саундтрек зациклен, но если взять по три минуты из каждой свежей композиции, получится, что к обновлению написано больше двух с половиной часов музыкального материала.

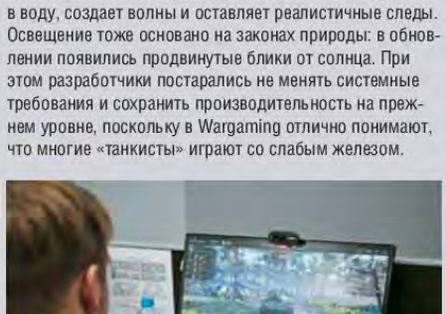
ТАНКИ ВЫСОКОГО РАЗРЕШЕНИЯ

Создание модели танка начинается с подробного техзадания от исторических консультантов. Обычно это чертежи и подборка фотографий каждого элемента выбранной машины, но иногда найти такие документы просто невозможно. В таких случаях разработчики сами едут в бронетанковый музей, чтобы на месте отсканировать реальную технику.

Один из таких «сложных» танков – Strv-103b: для его воссоздания в игре художники-дизайнеры сделали в шведском музее около восьмисот фото с разных ракурсов, а потом построили на их основе 3D-модель. Главное в такой работе – по максимуму сохранить нюансы: углы наклона броневых листов, ось вращения компонентов машины, углы склонения орудия и даже количество болтов. Всё, что невозможно передать с помощью геометрии – сколы, следы от попадания снаряда, фрезеровку, – переносят в карты рельефа, а завершает создание модели этап нанесения материалов: дизайнеры определяют, где будет резина, потёртости металла, краска или разлитое топливо.

ГРАФИКА

На движке Core уделили много внимания взаимодействию игрока с окружающим миром: трава колышется от выстрелов, танк становится мокрым при погружении в воду, создает волны и оставляет реалистичные следы. Освещение тоже основано на законах природы: в обновлении появились продвинутые блики от солнца. При этом разработчики постарались не менять системные требования и сохранить производительность на прежнем уровне, поскольку в Wargaming отлично понимают, что многие «танкисты» играют со слабым железом.



механика вносит ещё больше разнообразия в танковое столкновение.

Но это лишь самые общие слова, а методы игры каждым из классов весьма относительны. И здесь мы подходим к ещё одной сильной стороне World of Tanks.

ГЛАВНОЕ – МАНЁВРЫ

На любой из машин или карт и в каждой конкретной партии можно испытать и успешно применить десятки тактик и хитрых приёмов. Просто рваться вперёд в надежде завалить врага в одиночку и получить все возможные медали бесполезно: в World of Tanks каждая сессия требует планирования и смекалки.

Тяжёлые танки могут собраться в «стальной кулак»: пять-шесть машин, идущих в атаку борт о борт, остановить очень сложно. На средних можно перемещаться по заранее намеченным огневым точкам, отстреливая неосторожных. Бой на лёгком танке способен подарить настоящую бурю адреналина, если на большой скорости прорваться к базе противника, помечая его технику как мишени для товарищей и разгоняя неповоротливую артиллерию.

Можно устроить засаду, угадав, где именно попытается проскочить предусмотрительный враг. Можно нехоженными тропами зайти с фланга и порадовать неприятеля снарядом в боковую броню. Можно найти надёжное укрытие среди руин и вести перестрелку, выставив ствол пушки в небольшое окно...

Количество удачных боевых тактик так велико, что каждая партия непохожа на предыдущую, а если хватает воображения, за передышку с чашкой чая в руке вполне можно придумать ещё пару свежих вариантов атаки. Возможно, именно поэтому игра обладает феноменальной аддиктивностью: эффект «ещё одну партию, и спать» регулярно срабатывает почти на каждом «танкисте».

ЗВЁЗДЫ НА ПОГОНАХ, ДЫРКИ ДЛЯ ОРДЕНОВ

Экипаж набирает опыт с каждым боем, и разница между танкистами, впервые нюхнувшими виртуального пороху, и сопартийцами, с которыми вы прошли уже сотни боёв, весьма ощутима. Но не только благодаря их опыту – после достижения определённого уровня игроки получа-

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра бесплатная.
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 27 500 боёв.

БОЙ в городских условиях заметно отличается от боя, например, в степи

ют ещё и новые способности-перки: как общие для всего экипажа, так и специфические для каждой должности. Ускоренный ремонт и тушение пожара, улучшенная работа радиосвязи и повышенная незаметность машины, увеличение урона при таране – эти и другие качества существенно повышают шансы на победу. Особо интересен навык «Шестое чувство»: он особым сигналом предупреждает игрока о том, что его танк обнаружен соперником, даже если на горизонте никого не видно.

За особые заслуги игра щедро раздаёт ордена, медали и значки. Успешно захватили базу – получили «Захватчик»; уничтожили шесть или более машин противника в одном бою – заслужили достижение «Воин». При совершении внутриигровых подвигов можно заработать медали имени реальных героев войны, и это самая ценная награда. Например, медаль Колобанова даётся, если вы победили в бою, оставшись в одиночестве против пяти соперников. К каждой подобной медали прилагается краткая историческая справка о герое и его подвиге, выглядят они очень эффектно и хранятся на отдельной вкладке в меню – так и хочется коллекционировать! Есть у ачивок и более прагматичная функция: каждая награда приносит очки улучшений.

БАТАЛЬНАЯ ЖИВОПИСЬ

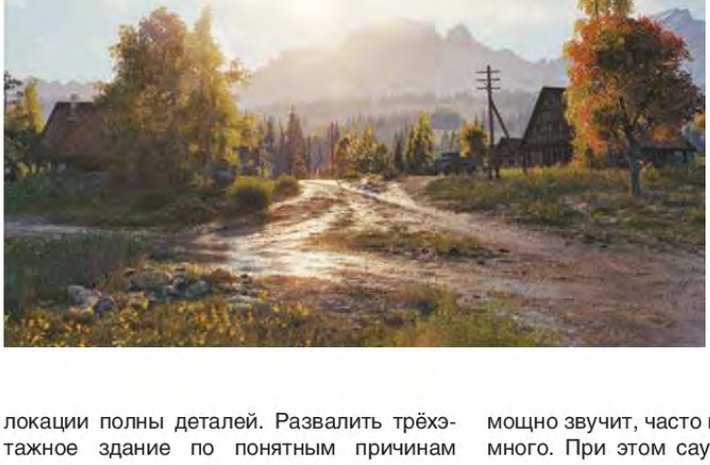
Игра и до обновления выглядела неплохо, но с переходом на Core определённо стала самой технологичной в жанре. Если в детстве вы вместо гоночных машинок возились с игрушками военной тематики, то здешние танки пленят вас мгновенно: настоящие вмятины и потёртости краски, эмблемы, рисунки и камуфляж... Вращая камеру в ангаре, можно ненароком впасть в блаженный транс.

Каждая карта по-своему красива, дальность прорисовки отличная, просторные

КРОМЕ СЕРИЙНЫХ ТАНКОВ, в игре много экспериментальных моделей, в реальности не выпускавшихся

НЕСКОЛЬКО МОДЕЛЕЙ приехали прямиком из мира кино. Например, «Ярость» из фильма с Брэдом Питтом или «Рыжий» из культового телесериала

ОСОБО МОЩНЫЕ ПУШКИ сносят противника с одного выстрела



локации полны деталей. Развалить трёхэтажное здание по понятным причинам не выйдет, поездку Бонда по Питеру на танке повторить тоже не получится, но общая разрушаемость на высоте: укрывшись за бюргерским коттеджем, будьте готовы к тому, что пара вражеских снарядов обратит уютный домик в свалку брёвен. Взрывы и огонь, дым и выхлопные газы, солнечные блики и волны на воде – новый движок радует детализацией и не слишком нагружает систему.

А новая музыка во многом оправдывает само существование обновления 1.0. Она мощно звучит, часто меняется, её попросту много. При этом саундтрек лишён натужного пафоса, которым «болеет» звуковое оформление многих военных игр. В основу многих композиций легли национальные мотивы разных культур (от ирландских до индейских и арабских), а белорусская «Купалинка» в оркестровой обработке и вовсе достойна стать телефонным звонком у самых преданных поклонников: музыка World of Tanks хороша даже в отрыве от игры. Хотя жаль всё-таки, что исчезли некоторые старые композиции, – они тоже были душевные.

■■■

World of Tanks дважды попадала в Книгу рекордов Гиннесса за максимальное количество пользователей на одном сервере. У игры обширное сообщество, танкисты объединяются во взводы и кланы, проводятся регулярные чемпионаты. «Танки» уникальны широтой охвата своей аудитории: мне приходилось общаться и со школьниками, и с сорокапятилетними главами семейств, ежедневно играющими хотя бы партию-другую. «Танки» стали настоящей субкультурой – и что остаётся, кроме как констатировать их несомненный успех? ■

ПОРАДОВАЛО:
– низкий порог вхождения;
– гибкость игровых механик и тактический простор;
– множество отличающихся друг от друга машин;
– постоянное обновление контента;
– отличная картинка и саундтрек космической мощности.

ОГОРЧИЛО:
– рандомный подбор команд порой бросает танк в низ пищевой цепочки;
– медленное развитие на финальных этапах.

ВЕРДИКТ
Во многом единственный в своём роде проект, охвативший широчайшую аудиторию. World of Tanks способна с головой затянуть в виртуальный мир даже того, кто никогда не был фанатом видеоигр.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,5

«Великолепно»

КОНСОЛЬ ОТ SEGA
можно носить в барсетке

SEGA MEGA DRIVE MINI

ДЕТСТВО ВОЗВРАЩАЕТСЯ. НЕ ЖДАЛИ?

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Вскоре нас ожидает возвращение главной консоли нашего детства. О смелом эксперименте речь не идёт – скажем прямо, **SEGA** пытается повторить успех земляков из **Nintendo**. В 2016 году те рискнули и организовали масштабное вбрасывание на прилавки миниатюрной копии своей легендарной консоли NES, под кодовым названием NES Classic Edition.

Приставка содержала в своих компактных недрах тридцать игр, среди которых можно было отыскать такую классику, как **Final Fantasy**, **Donkey Kong** и **Castlevania**. Этого хватило, чтобы за неполные полгода обновлённая NES продалась впечатляющим тиражом 2,3 млн экземпляров. Вдохновленные успехом, светлые головы из Nintendo выпустили в сентябре 2017 года миниатюрную версию своей 16-битной старушки SNES. Омоложённая версия консоли, ставшей культовой в первой половине 90-х, продалась за три месяца аж четыре миллиона раз.

Директорат SEGA не выдержал. И начал готовить ответный удар.

ПРОДУЙТЕ КАРТРИДЖ

Если говорить о техническом исполнении, то основное достоинство Mega Drive Mini – несомненно, компактность. При наличии просторных карманов консоль вполне можно носить при себе. Или хранить в уголке за телевизором, где она будет попросту незаметна.

Технические качества приставки, кстати, уже спровоцировали скандал, хотя старта продаж ещё ждать и ждать – SEGA привлекла для производства стороннюю организацию. Неравнодушные геймеры, узнав, что производить ретроновинку будет компания **AtGames**, немедленно огласили сеть воплями вполне обоснованного негодования.

Во-первых, команда Nintendo сама занималась изготовлением обновлённых версий NES и SNES. Во-вторых, AtGames имеет откровенно сомнительную репутацию. Консоли, которые AtGames производит давно и не совсем успешно, изготовлены из дешёвых материалов, с минимальными затратами в производстве.

ЖАНР
«отколошмать их всех» цвёл на приставке SEGA буйным цветом

Пользователи часто жалуются на продукцию этой компании, отмечая ошибки в запуске игр и плохое качество звука. Есть надежда, что, получив столь масштабный заказ, сотрудники AtGames приложат особые усилия, чтобы не ударить в грязь лицом, но... грустная поговорка о горбатом и его могиле начинает звучать в голове словно сама собой.

SEGA обещает вскоре обнародовать подробные технические характеристики Mega Drive Mini. Но некоторая информация от западных коллег уже просочилась.

Так, из заморских источников стало известно, что стандартный современный кабель HDMI не будет поддерживаться мини-консолью (о чём вы, у нас тут *настоящее ретро*!), потребуются старинные провода формата AV. Также ходят слухи, что те, кто опробовал SEGA mini в действии, остались недовольны качеством звука и воспроизведения игр, и это на удивление органично перекликается с дурной славой AtGames! Ну и в довершение поговаривают, что новая консоль не поддерживает официальные девайсы производства SEGA. Ужас!

Но не всё так мрачно. Есть информация, что в комплекте с Mega Drive Mini будут поставляться два геймпада оригинального дизайна. Nintendo, если помните, в коробки со своей первой ретроконсолью вложила только по одному контроллеру. Также ожидается совместимость приставки SEGA *со старыми 16-битными картриджами*, в отличие от полностью «герметичной» SNES mini! Так что если вы собирали коллекцию игр для Mega Drive, или просто у вас на даче завалялись некоторые запасы, счастье вас не минует. Картриджи должны будут исправно запускаться, но вопрос о комфортности геймплея пока остаётся открытым.

О чём пока нет никакой информации, так это о том, какова будет (и будет ли вообще) система сохранения прогресса. Nintendo Classic Mini: SNES умеет автоматически сохранять точку выхода из игры, а также «перематывать» геймплей на несколько минут назад, что стало отличной заменой привычным для современных игр чекпойнтам. А вот что нам предложит переизданная Mega Drive – пока неясно.

ЗОЛОТОЙ СПИСОК

Британский сайт Trusted Reviews опубликовал список игр, которые, по их данным, будут гарантированно доступны с начала продаж SEGA Mega Drive Mini. Ветераны геймпада и джойстика наверняка прослезятся.

Alex Kidd in the Enchanted Castle
Alien Storm
Altered Beast
Arrow Flash
Bonanza Bros.
Chakan: The Forever Man
Columns
Columns III
Comix Zone
Crack Down
Decap Attack
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
Ecco
Ecco Jr
ESWAT: City Under Siege
Fatal Labyrinth
Flicky
Gain Ground
Golden Axe
Golden Axe 2
Golden Axe 3
Jewel Master
Kid Chameleon
Mortal Kombat
Mortal Kombat 2
Mortal Kombat 3
Ristar
Shadow Dancer
Shinobi 3
Streets of Rage 1
Streets of Rage 2
Streets of Rage 3
Sonic & Knuckles
Sonic Spinball
Sonic the Hedgehog
Sonic the Hedgehog 2
The Ooze
Vectorman
Vectorman 2
Virtua Fighter

С ПЕРЕХОДОМ от восьми бит к шестнадцати геймдев сделал даже не шаг вперёд, а скачок!

ГЕЙМПАД для Mega Drive имеет вполне актуальный дизайн

Если заканчивать сравнение продукции двух компаний-гигантов вопросом цены, то здесь они идут примерно вровень. SEGA будет продавать свою мини-приставку примерно за 50 евро, а Nintendo брала за аналогичный товар около 80 долларов США. Разница, как видите, невелика. Доступность ретроконсоли сыграла на руку (и на кошелёк) команде Nintendo, тем же путём марширует и SEGA.

ВЫБИРАЙТЕ ИГРУ

Если Nintendo представила публике почти одни только старые хиты для SNES, то в линейке Mega Drive Mini будут и совершенно новые игры, созданные под мини-консоль сторонними командами разработчиков и ранее не выпускавшиеся. Попытка влить свежую кровь в немолодое тельце Mega Drive – это действительно любопытно! Там, где Nintendo сделала один робкий шажок, SEGA готова как следует пробежаться.

А на старте продаж нас ожидаемо порадуют золотой классикой тех времён. Мы увидим все игры о Сонике, изданные на платформе Mega Drive. Уже тогда синий ёж радовал действительно высокими скоростями геймплея и пробуждал страсть к собирательству магических колец.

Обязательно стоит выделить в стартовой обойме **Comix Zone**, одну из самых стильных и неординарных игр 16-битного формата. История о художнике,

HOPES AND FEARS

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, главный редактор

Мои запросы весьма скромны – от Mega Drive Mini мне нужны Mortal Kombat 1, 2 и 3 да Comix Zone. Без серии Golden Axe я спокойно обойдусь – она уже имеет отличный порт на компьютеры, а вот культовый MK на PC какой-то не *такой*. На Nintendo Classic Mini: SNES брутальная трилогия не появилась, так что выбор у меня невелик. Ну а что касается Comix Zone – этот шедевр нужен всегда, везде и в любых вариациях. И ещё десять продолжений заверните в придачу, пожалуйста, – вы же всё равно делаете новые игры под Mega Drive Mini, чего вам стоит?

Но вообще, взятый на ретрохардкорность курс вызывает некоторую настороженность. Nintendo проделала огромную работу, привнеся в старые концепты свежие тенденции: сохранения, возможность подключаться к современным устройствам, региональный перевод, наконец. И это отлично – потому что ремастеры без серьезной переработки под нынешние запросы не стреляют, проверено многократно! Но, судя по имеющимся данным, SEGA нацелена перевыпускать консоль почти как было – со старыми разъёмами, «обратной совместимостью» картриджей и прочим. А точно ли оно нужно рынку, где китайцы и так могут сделать клон Mega Drive, только гораздо дешевле?

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ, редактор

Солидарен с Евгением, если на MDM не будет оригинальной трилогии Mortal Kombat, то зачем это всё вообще нужно? А ещё хочется перепройти **Contra: Hard Corps** – в детстве меня дико впечатлила эта часть франшизы. Она настолько рифмовалась с только что просмотренными **«Терминатором»** и **«Чужими»**, что маленький я пребывал в полной уверенности, что они входят в одну суперкрутую вселенную 80-х. До сих пор помню мурашки от сцены появления одного из боссов. Вот гигантский робот идёт вдали, за полыхающими высотками, а потом совершает исполинский прыжок и оказывается прямо перед героями. Ух-х-х... А ещё там был прямоходящий койот с пушкой и в солнцезащитных очках. Если это не круто, то я не знаю значения слова «крутость».

РОДИОН ИЛЬИН, выпускающий редактор

«Рэмбо», «Сникерсы» и «Сега». Большое «РСС» моего детства. Именно шестнадцатибитная консоль SEGA определила всё дальнейшее будущее, от личных интересов и хобби до профессиональной деятельности.

Перечисленные коллегами названия стали частью и моей жизни. А еще одной причиной прогулов школы был нехитрый платформер **Tiny Toon Adventures: Buster's Hidden Treasure** образца 1993 года. Эту аркаду мы с другом проходили дни и ночи напролет на советском телевизоре «Садко». При том, что это чудо советской инженерии что-то там не поддерживало, а потому игра была черно-белой. Но всё равно самой красивой и увлекательной для нас!

А уж сколько джойстиков мы успели переломать и собрать из обломков и запчастей... То ещё LEGO!

КОМПАНИЯ ATGAMES штампует консоли не первый год. Но её репутация оставляет желать лучшего

попавшем на страницы собственного комикса, и сегодня удивляет дизайнерскими решениями. Герой, к примеру, натурально перескакивает по раскадровке графического романа, а его ручная крыса может отодрать клочок бумаги, на которой нарисованы локации, и найти там бонус.

Три игры из серии **Mortal Kombat** напомнят геймерам со стажем о затёртых тетрадях, в которых были записаны комбинации кнопок для выполнения спецприёмов и знаменитых Fatality. Классический фэнтезийный слэшер **Golden Axe** тоже представлен тремя частями.

Образцовый Beat-Em-Up тех лет **Streets of Rage** вновь порадует интерактивностью окружения и суровыми драками с гопниками. Именно для этих игр и пригодится второй геймпад; с другом, коллегой или тестем играть в них гораздо веселее.

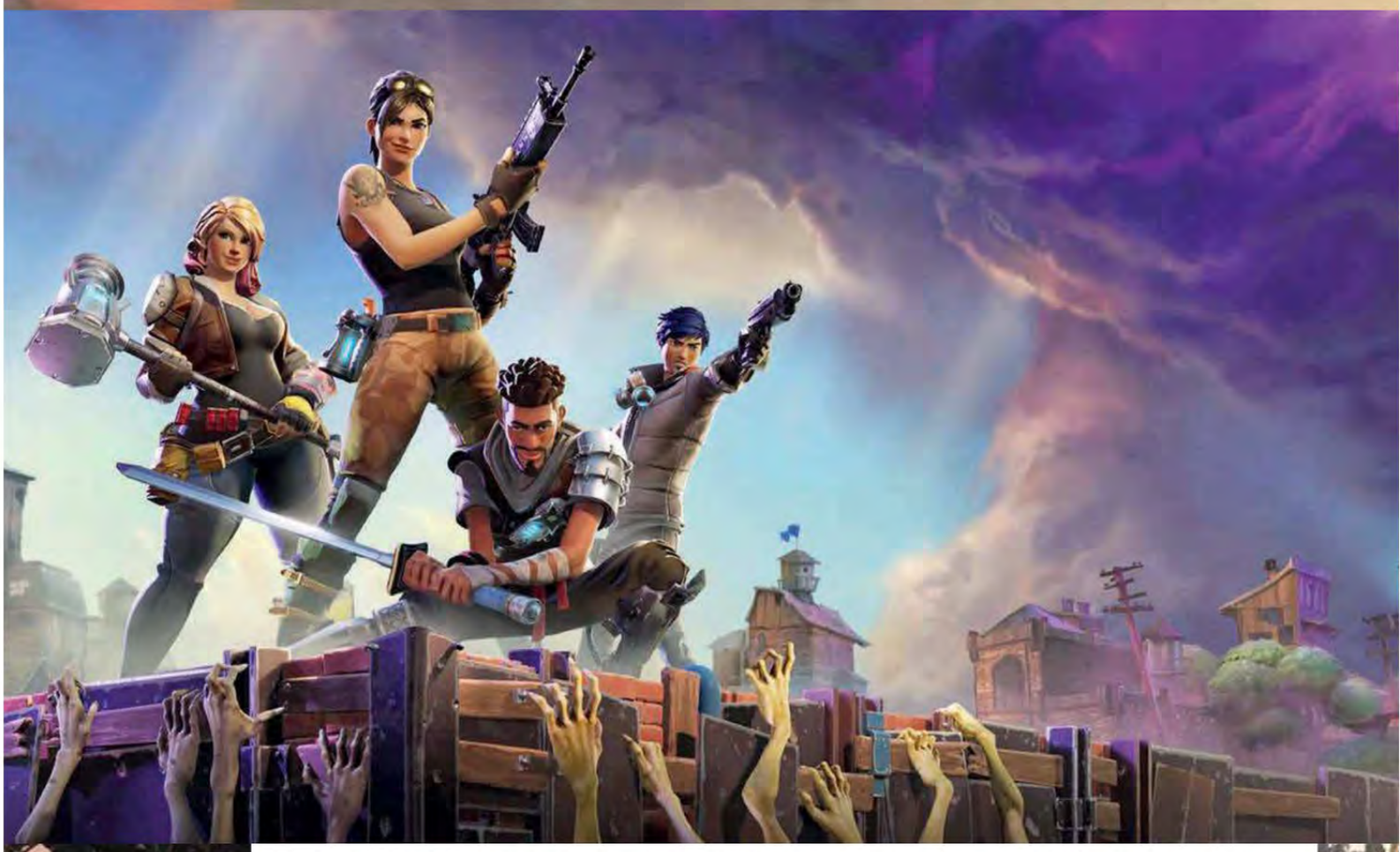
НАЖМИТЕ START

Работать приставка будет почти по принципу машины времени: запускаем игру, в которой зависали четверть – с ума сойти! – века назад, и переносимся в безоблачное детство с запахом домашнего печенья. В то самое, где трава была зеленее, деревья выше, кино интереснее, а улыбки девушек производили мистическое воздействие.

Но не стоит забывать о течениях и веяниях современного геймдева. Высокие цифры продаж и оценки критиков сегодня достаются не только блокбастерам с многомиллионным бюджетом. Уже несколько лет мы исправно получаем отличные проекты, которые не просто выглядят и звучат как ретро... Они успешно используют основную механику старых игр с поправкой на сегодняшние требования. **Shovel Knight**, **Broforce**, **Owlboy**, **Iconoclasts**, **Celeste** и многие другие достойные проекты живо напоминают о временах, когда 16-битная консоль считалась мощным прорывом. Хорошо забытое старое, ставшее новым, – это тенденция, а не краткий писк моды. Поэтому молодое поколение геймеров тоже может заинтересоваться ретроновинкой от SEGA.

■■■

29 октября 1988 года в продажу поступила консоль Mega Drive от компании SEGA. Её миниатюрная версия попадёт на прилавки аккурат к тридцатилетнему юбилею этого события. Да, сейчас много факторов риска, но очень хочется, чтобы эта миниатюрная машина времени работала исправно и чтоб у SEGA получилось не хуже, чем у «Большой N». ■



КОРОЛЕВСКАЯ ЛИХОРАДКА

ГДЕ АЛЬТЕРНАТИВЫ FORTNITE И PUBG?

РОМАН ГЕРАСИМОВ

Прошлый год в игровой индустрии стал годом жанра «королевской битвы». И хотя предпосылки к такой популярности battle royale наблюдались и раньше, по-настоящему всё началось именно 23 марта 2017 года, когда в ранний доступ вышла **PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS**.

В считанные дни PUBG в пух и прах разнесла «старичков» из топа популярности **Steam**. Немало тому способствовали вольные создатели контента – хозяева каналов на **Twitch** и **YouTube**, – и вскоре королевская лихорадка накрыла даже владельцев консолей.

Но однозначное лидерство в новом исключительно популярном жанре PUBG удержать не удалось: у творения Брендана Грина и корейской студии **BlueHole** появился минимум один весьма сильный и опасный конкурент – **Fortnite Battle Royale**. Вдобавок рынок быстро заполонили standalone-поделки на скорую руку; не заставили себя ждать и режимы «королевской битвы» в уже существующих мультиплеерных проектах.

Почему «королевские битвы» вдруг стали столь популярны? Как массовая культура сформировала этот жанр? Есть ли достойные альтернативы PUBG и Fortnite?

В этом мы и будем сегодня разбираться.

КАК ВЫЯСНИЛОСЬ
на практике, бесплатная модель распространения для аудитории куда важнее реалистичной подачи

ЧТО ЭТО У ТЕБЯ В РУКАХ? Сковорода? А, нет, показалось...

BATTLE ROYALE: ИСТОКИ

Моментом зарождения жанра можно считать 1999 год, когда вышел роман Косюна Таками «Королевская битва». По сюжету правительство вымышленного государства в рамках «программы безопасности» каждый год отправляет на необитаемый остров тысячи обычных школьников. Группы разбиваются по классам, каждая игра длится три дня, а участников награждают ошейниками со взрывчаткой и под дулами автоматов вынуждают избавляться от одноклассников, пока не останется последний выживший. Решил отсидеться в безопасности? Лишился головы. Включил пацифиста и с другими умниками начал ломать систему? Всей компании «срывает башню». Оказался в запретной зоне? Плохие новости...

Предварительно бедолагам вручают рюкзаки со случайным снаряжением и оружием, а в процессе «игры» участники регулярно получают информацию о запретных зонах и последних погибших. Чувствуете, откуда у **«Голодных игр»** ноги растут?

Экранизация «Королевской битвы» увидела свет в 2000 году и со временем обрела статус культовой картины, тем более что одну из главных ролей исполнил знаменитый Такэси Китано. Если вы ещё не добрались до этой яркой представительницы японского кинематографа, однозначно рекомендую. Она, кстати, входит в число любимых фильмов Квентина Тарантино.

Трилогия американской писательницы Сьюзен Коллинз «Голодные игры» (первый роман вышел в 2008 году) стала важным шагом не только в становлении жанра подростковых антиутопий, но и в дальнейшей популяризации формата «королевской битвы». В том числе в видеоиграх, потому что виртуальные сражения до последнего выжившего начались, как ни странно... в **Minecraft**. Кубическая песочница первой обзавелась модификацией **Hunger Games** (она же Survival Games): в ней игроки оказываются на карте, по которой разбросаны припасы, броня и оружие, и бьются друг с другом насмерть.

ОДНА ИЗ ПОПУЛЯРНЫХ карт в Minecraft Survival Games

БРЕНДАН ГРИН – МАСТЕР КОРОЛЕВСКИХ БИТВ

Пользователь под ником PlayerUnknown, он же Брендан Грин, на момент создания PUBG успел прославиться как именитый модостроитель, который приложил руку к **DayZ: Battle Royale** на базе **ArmA 2** (и впоследствии перенёс свою модификацию на **ArmA III**), а также консультировал разработчиков из **Sony Online Entertainment** (ныне Daybreak) при создании режима King of the Kill для H1Z1.

Масштабные карты, усеянные ключевыми точками, поселениями, а также случайно разбросанным оружием, боеприпасами и прочим лутом, стали авторской находкой ирландского разработчика и в итоге переехали в PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS.

После выхода King of the Kill корейская компания Bluehole предложила Брендану Грину создать новую королевскую битву и разработать её по всем авторским канонам. Сотня игроков, вокруг которых постоянно сужается безопасная зона, уазики, сковородки, хардкорная баллистика – неясно, как именно Грин составил эту формулу, но она заработала.

ТАК ВЫГЛЯДИТ сын маминой подруги любого игрового разработчика

СИСТЕМА ПРОГРЕССИИ, достижений и боевых пропусков, а также огромное разнообразие косметических предметов выгодно отличают Fortnite от других представительниц жанра

За год проект **PUBG Corporation** (подразделения Bluehole) и Брендана Грина превратился из очередной игры в раннем доступе в главный феномен индустрии последних лет. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS побила все мыслимые рекорды онлайна, достигнув показателя в три миллиона одновременно активных игроков, и стала одной из самых продаваемых игр в Steam, разойдясь тиражом в 30 с лишком миллионов копий – только в 2017 году это принесло издателям больше семисот миллионов долларов. На какое-то время PUBG даже свергла League of Legends с трона самой популярной игры на Twitch, а потом она вышла из раннего доступа в Steam и выстрелила по продажам на **Xbox One**, несмотря на многочисленные технические недочеты.

Спад популярности PUBG впервые отметили лишь в начале 2018-го – и то скорее не спад, а остановку роста показателей онлайна. Так о себе дали знать конкуренты, вдохновлённые успехом Грина и компании, – **Epic Games**. В сентябре 2017-го знаменитые разработчики представили «королевский» режим battle royale для своей кооперативной строительной зомби-выживалки – Fortnite, – и, в отличие от издателей PUBG, сделали его *бесплатным*.

ПЛАН-ПЕРЕХВАТ

Сорок пять миллионов игроков, более трёх миллионов одновременно играющих пользователей, самая популярная игра на Twitch и YouTube с февраля 2018-го – всё это уже не про PUBG, а про Fortnite Battle Royale. Условно-бесплатная альтернатива PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS, где можно вдобавок разрушать и отстраивать окружение, вышла в топ ещё быстрее своей главной конкурентки.

Простота в освоении, дружелюбный визуальный стиль и бесплатная модель распространения на всех трёх основных платформах позволили королевской битве от Epic Games привлечь куда более широкую аудиторию, чем есть у хардкорной PUBG. Трансляция известного стримера Ninja в компании с рэпером Дрейком побила рекорд платформы: на пике стрим смотрели около 600 тысяч зрителей одновременно! Epic Games поймали волну, блестяще выдержали конкуренцию и, прислушавшись к маркетологам, вовремя отодвинули на второй план кооперативную кампанию **«Сражение с бурей»**.

На фоне спада общего количества игроков в PUBG успехи Fortnite можно трактовать как победу – просто откройте главную страницу Twitch и проверьте первую игру в списке популярных. Но вернее будет сказать, что Epic Games пока выиграли битву, а не войну: впереди ещё более масштабные обновления, дополнительные карты и килотонны свежего контента.

К тому же отхватить свой кусок пирога торопятся менее удачливые конкуренты. Режим массовых баталий на выбывание появляется и в официальных дополнениях к популярным играм, и в любительских модификациях, и, разумеется, в новых самостоятельных проектах. Ниже – обзор самых любопытных последователей PUBG.

1

2

3

ARK: SURVIVAL OF THE FITTEST 1

Выживалка с динозаврами **ARK: Survival Evolved** ещё в 2015 году обзавелась спин-оффом, название которого можно перевести как **«Выживет сильнейший»**. Механика уже знакома: на общей карте появляются все участники игры (правда, в отличие от PUBG и Fortnite, их... не сотня, а только 72), и начинается битва до последнего уцелевшего – с крафтом, динозаврами и стрельбой из рогатки. Нынешние игроки ещё жалуются на оптимизацию, баги и проблемный матчмейкинг, но оригинальная фишка проекта – возможность объединяться в «племена» по два или четыре человека – веская причина попробовать королевскую битву от ARK.

4

THE CULLING 2

Еще один корифей жанра. Инди-игра разработчиков из студии **Xaviant** хоть и представляет собой типичную королевскую битву, но немного отличается по формату: здесь всего шестнадцать игроков вступают в двадцатиминутную схватку. Перед боем участник может выбрать несколько перков, соответствующих своему стилю игры, а также груз, который позже будет доставлен дроном.

Снаряжение бойцов можно создать и улучшить за валюту, которую участники получают за убийство противников, а безопасная зона обозначается не просто мистическим кругом, но ядовитым газом, заполняющим карту. Играбельно... было, пока проект не оказался заброшен и разработчиками, и игроками.

GTA ONLINE: MOTOR WARS 3

Соревновательный режим **Motor Wars** был добавлен в **GTA Online** в 2017 году вместе с обновлением **Smuggler's Run**. По механике это настоящая королевская битва, действие которой происходит в постоянно сужающейся зоне, только весь игровой процесс завязан на бронетехнику с турелями и прочие радости любого автоубийцы. Действительно войны на колёсах! Щедрую порцию веселья от этого режима (как и от всего остального в GTA Online) получить можно, но всё-таки кажется, что потенциал режима battle royale в рамках хита от **Rockstar** раскрыт не до конца.

DARWIN PROJECT 4

Аренная выживалка от **Scavengers Studio** пока находится в раннем доступе, и от типичной королевской битвы её отличает одна любопытная деталь: игроки не просто случайно натыкаются друг на друга на уменьшающейся карте, а *охотятся*, выслеживая противников по подсказкам и одновременно пытаясь не замёрзнуть насмерть в ближайшем сугробе. По сюжету персонажи участвуют в настоящем научном эксперименте: выживальческом реалити-шоу, которое должно подготовить человечество к надвигающемуся ледниковому периоду.

Как и у любой телепередачи, у **«Проекта Дарвина»** есть свой режиссёр – еще один игрок (помимо десяти бойцов), который в безопасности летает над ареной, может взаимодействовать с игроками и, что самое главное, влиять на происходящее на карте. Например, включить нулевую гравитацию, подорвать какую-нибудь область или вовремя подлечить раненого любимчика публики. Поможет ли эта необычная механика игре занять свою нишу на киберспортивной арене? Узнаем совсем скоро.

5

RADICAL HEIGHTS 5

Думаю, многие из вас злорадно ухмыльнутся, узнав о том, что Клифф Блежински и его студия **Boss Key** окончательно забросили попытки реанимировать бездыханное тело **LawBreakers** и взялись за новый проект, который «неожиданно» оказался очередной королевской битвой. Судя по всему, Клиффи Би официально признал своё поражение, поступился принципами консервативного игродела и всё-таки обратился к условно-бесплатной модели распространения проекта.

Radical Heights – игра для тех, кому не по душе и хардкорный геймплей PUBG, и система строительства в Fortnite. Куча вычурных отсылок к поп-культуре 80-х, игровые автоматы, нелепая одежда, BMX-велосипеды, трамплины и просто тонны веселья – настоящий рай эпилептика. Что ж, пожелаем Клиффу и его команде удачи: глядишь, во второй раз у них что-то да получится.

«CROSSOUT: КОРОЛЕВСКАЯ БИТВА» 6

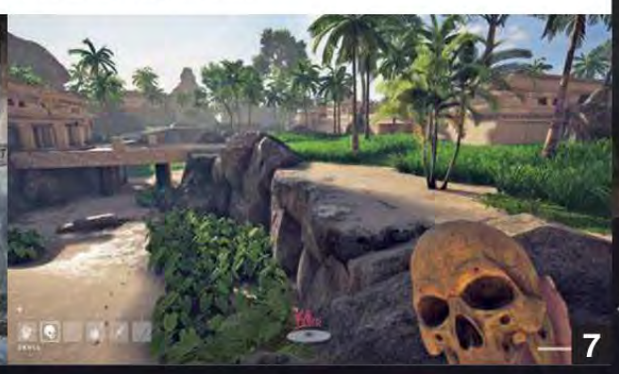
Крысиный король собирает самых отчаянных рейдеров на пустошах вселенной **Crossout**: чума с псевдолатинским названием battlus royalis добралась и до постапокалиптического автоэкшена. В здешней вариации на карте появляются три десятка сорвиголов за рулём самых обыкновенных, «голых» автомобилей. Чтобы снарядить своего стального коня, игрокам нужно исследовать карту и собирать запчасти, попутно сталкиваясь с противниками, а дополнительный адреналин в геймплей вносит буря, всё время сокращающая безопасное пространство. Словом, почти полная копия PUBG – только с тачками.

SOS 7

Студия **Outpost Games** в своём проекте SOS использует тот же приём, что и Darwin Project, – пытается вовлечь зрителей в интерактивное взаимодействие с событиями в игре. Перед нами очередные «голодные игры»: шестнадцать участников выживальческого реалити-шоу оказываются на острове, откуда надо эвакуироваться на вертолёте.

Но не всё так просто! Игрокам необходимо найти древнюю реликвию, раздобыть сигнальную ракетницу, попутно отбиваясь от ужасающих монстров, и только потом ждать спасательный вертолёт с тремя свободными местами на борту. Последнее, кстати, выгодно отличает SOS: тут можно не биться насмерть с каждым встречным, а объединиться с парочкой других участников. Правда, мультиязычность проекта на корню убивает весь социальный аспект – равно как и стримеры, которые забивают матчмейкинг своими командами по пять-шесть человек.

6


7

8

DYING LIGHT: BAD BLOOD 8

Techland, разработчики паркурной зомби-выживалки, пообещали выпустить свою версию battle royale в течение 2018 года – якобы фанаты попросили, а они сделали. Правда, ничего невероятного от режима **Bad Blood** ждать не приходится: в борьбе за важные образцы сыворотки схлестнутся... шесть человек.

Место действия традиционно кишит ходячими, ползучими и бегущими мертвецами, и это наверняка вынудит игроков объединять усилия, но даже союзники в итоге столкнутся лбами в борьбе за единственное место в спасательном вертолёте. Можно предположить, что королевская битва с зомби и паркуром – это настоящий «win», но пока геймплей выглядит невнятно.

REALM ROYALE (R.I.P. PALADINS: BATTLEGROUNDS) 9

Режим королевской битвы для бесплатного геройского шутера был анонсирован на **Hi-Rez Expo**, и разработчики не стеснялись проводить параллели с идейным вдохновителем – взгляните на оригинальное название! Сто героев, обладающих уникальными способностями, оружием и стилем боя, высаживаются на остров, отправляются на поиски снаряжения и, разумеется, сражаются до последнего уцелевшего. Для **Paladins: Battlegrounds** разработчики обещали создать локацию в триста раз больше любой стандартной карты из оригинальной игры, а канонические уазики и багги из PUBG были бы заменены на фантастических тварей, которых игроки могли бы оседлать.

9

10

Отныне всё это в прошлом. Этой весной Hi-Rez решили отказаться от оригинальной концепции Paladins: Battlegrounds и представили нам **Realm Royale** – новый режим королевской битвы на базе Paladins, который работает отдельным клиентом и в данный момент проходит различные технические тесты. Теперь вместо харизматичного героя нас будет ждать старый добрый Джон Смит (или Ваня Петров – как вам угодно) а-ля стандартный персонаж из Fortnite, а несокрушимого борца с несправедливостью мы будем лепить с него под стать монстру Франкенштейна: нашей целью станет сбор каноничного геройского оружия, а также способностей, случайные комбинации которых у некоторых хардкорных фанатов Paladins могут вызвать когнитивный диссонанс.

ISLANDS OF NYNE 10

«Футуристическая PUBG от первого лица... на минималках», – подумаете вы. А вот и нет! Здесь обошлось без плагиата: разработчики из **Define Human Studios** начали собирать деньги на Kickstarter задолго до анонса PlayerUnknown's Battlegrounds. Сейчас их проект пребывает на стадии закрытого альфа-тестирования, но в скором времени должен оказаться в раннем доступе Steam.

По сюжету игры сто человек оказываются похищены инопланетянами, которые засылают своих подопытных в одну из трёх доступных игровых областей. Сервера PUBG уже давно используют для игры от первого лица, так что Islands of Nyne вполне способна найти свою аудиторию.

EUROPA 11

Tencent – китайская «мегакорпорация зла» и по совместительству издатель PUBG в Поднебесной – готовит свой ход конём. И их **Europa** – это вам не какая-то китайская подделка, а настоящая battle royale на стероидах: представьте себе PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS с акцентом на динамические погодные условия, смену дня и ночи, исследование подводного мира, а также полную разрушаемость окружения. Звучит неплохо, да и выглядит тоже. Точная дата выхода этого чуда пока не известна, но релиз обещают в этом году. Правда, сложно сказать, сможет ли опробовать игру кто-то помимо пользователей из Китая.

MAVERICKS: PROVING GROUNDS 12

Как выделиться на фоне конкурентов и привлечь внимание к своему проекту? По мнению разработчиков из **Improbable**, достаточно сделать королевскую битву на... 400 человек. Именно это ждёт нас в **Mavericks:**

11

12

13

Proving Grounds. Выход амбициозной выживалки должен состояться до конца года, но что-то более конкретное сказать пока сложно. Те, кто успел опробовать небольшое демо игры на **GDC 2018**, отмечают любопытную механику со следами игроков на земле, по которым можно вычислить текущее местоположение соперников. Ждём лета и обещанного бета-теста.

BATTLEFIELD 5 13

Лавры PUBG и Fortnite Battle Royale явно не дают покоя и представителям крупнейших издательств. Правда, **EA** пока официально не одобрила производство и внедрение королевской битвы в **Battlefield 5**, однако небольшая группа разработчиков в стане DICE вовсю трудится над потенциально прибыльным режимом.

Станет ли он полноценной частью новой игры, пока не известно. Может, появится как бесплатное дополнение через месяц-другой после релиза. События новой Battlefield, судя по информационным утечкам, вернутся во времена Второй мировой, а релиз должен состояться в октябре. Королевская битва AAA-уровня... Кто, если не DICE?

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Судя по данным сразу нескольких инсайдеров, **Activision** не впечатлила работа **Treyarch** над сюжетом новой **Black Ops**, после чего было решено избавиться от традиционного однопользовательского режима, заменить его проработанным зомби-кооперативом и не забыть о по обыкновению хитовом мультиплеере **Call of Duty**.

Этим и занимаются сейчас в Treyarch, пока разработчики из **Raven** (они в последние годы только и делают, что помогают студиям Activision) трудятся над режимом королевской битвы для Black Ops 4. Как и в случае с Battlefield 5, всю «инсайдерскую» информацию стоит воспринимать с долей скепсиса.

Выход Call of Duty: Black Ops 4 назначен на 12 октября.

■■■

Разумеется, это далеко на все представители battle royale на рынке. Жанр королевской битвы продолжает расти, и не только на ПК и консолях, но и на мобильных платформах: Fortnite Battle Royale и PUBG покоряют **iOS** и **Android**, легко сметая с пути менее популярных соперников. Виртуальная реальность тоже не останется в стороне: среди анонсированных проектов с похожим режимом оказались и VR-игры – например, Stand Out: Battle Royale VR и Pavlov VR. И, кажется, жанр будет только расти вширь.

Да, к толпам поклонников королевских битв прилагаются и толпы ненавистников. Но новые игры с элементами battle royale продолжают появляться в новостях, главные проекты обрастают новым контентом, а «случайная» природа жанра снова и снова генерирует уникальный игровой опыт. Пока статистика за 2018 год показывает, что и следующий временной отрезок в истории индустрии может пройти под знаменем королевской битвы – правда, на этот раз вести за собой весь жанр будет уже другой лидер. ■

САМ СЕБЕ ТИНТО БРАСС

ЧТО ТАКОЕ SFM-ПОРНОГРАФИЯ И КАК ОНА ПОЯВИЛАСЬ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

В 2016 году известнейший порносайт опубликовал статистику популярности **Overwatch** среди посетителей портала. Ещё до выхода игры, в период открытой беты, тег «overwatch tracer» взлетел в топ поисковых запросов. Ввиду дискуссий о сексуализации прекрасной половины Overwatch новость стала горячим предметом для шуток – как в игровой прессе, так и за её пределами.

Но удивительнее всего было то, что люди не просто искали порно с Трейсер – они его находили. Причём не в качестве смехотворных порнопародий с косплеем, а в первозданном, цифровом, виде; фанаты брали модели из игры и анимировали доморощенные мультики для взрослых. Да и необязательно с Трейсер: в 2018 году на порноресурсах эротический контент с персонажами всевозможных игр льётся как из рога изобилия. А вместе с ним и внимание публики.

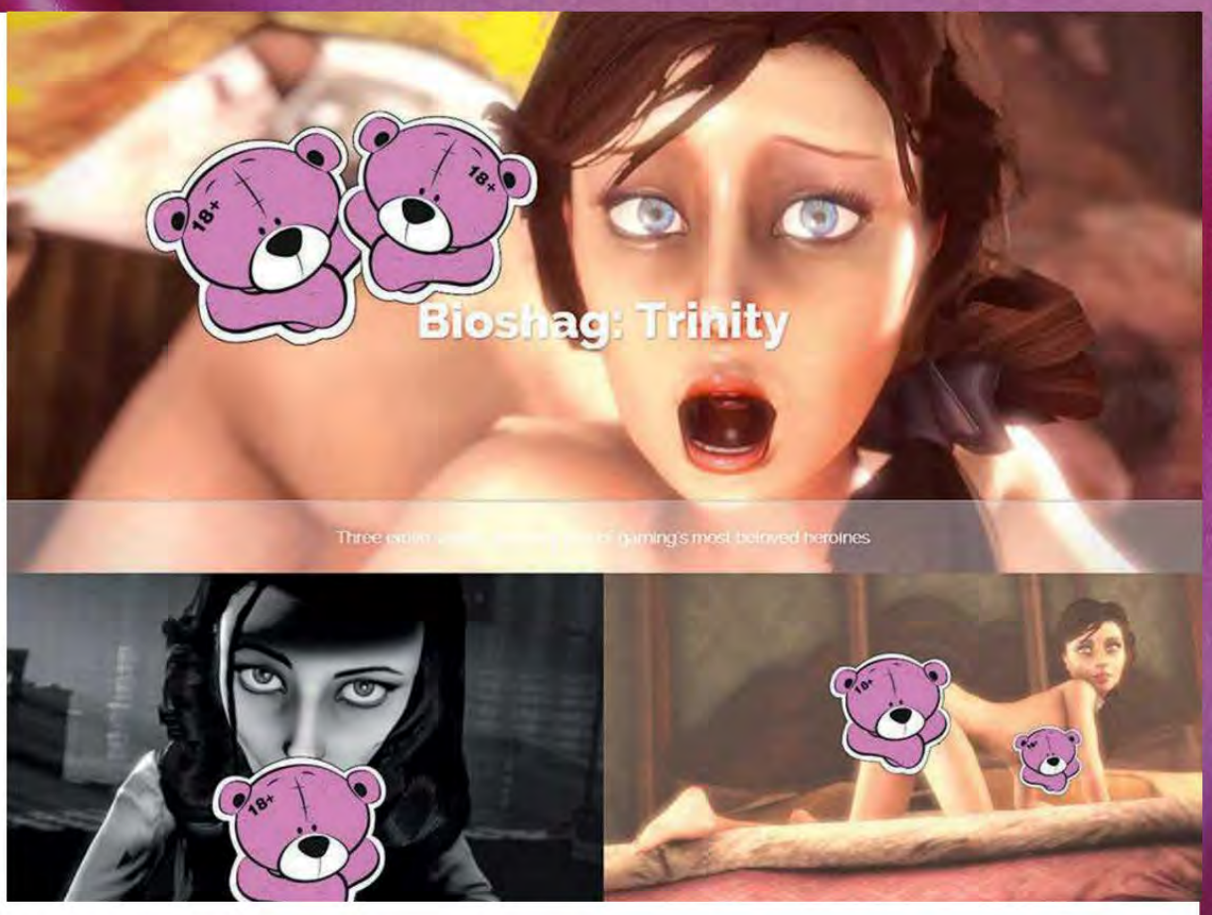
Возникновение SFM-порнографии, сделанной фанатами игр, не было ни спонтанным происшествием, ни сопутствующим уроном от релиза Overwatch. Интернет-сообщество приближалось к этой точке десятилетиями.

G-MAN В ЗАЗЕРКАЛЬЕ

Так что же это такое – SFM-порно?

Это порно... но с цифровыми персонажами видеоигр в главных ролях. С вашей любимой Элизабет/Лиарой Т'Сони/похотливой аргонианской девой. Секс во множестве его разновидностей. Традиционный, оральный, анальный, групповой – назовите это, и оно стопроцентно найдется в терабайтах контента, который регулярно всплывает в сети. Чаще всего в виде коротких (менее трёх минут) зацикленных роликов в формате webm или гифок.

Назвать такой контент фетишистским можно, но не совсем правильно. Виртуальность – скорее пространство для реализации фетишей, ограниченное лишь техническими тонкостями. Видеоигровая порнография впервые привлекла внимание общественности в конце 2013 – начале 2014 года. Зарубежный сайт **Kotaku.com**, к примеру, перепечатал беседу Кена Левина (создатель **BioShock**) на Reddit о порно с Элизабет. На вопрос о том, как Левин смотрит на подобное фанатское творчество,



СКОЛЬ БЫ НЕПРИЯТНО ни было Левину, факт остаётся фактом: Элизабет – одна из самых популярных анимационных «порнозвёзд». **BioShock: Infinite** вышла в марте 2013-го. Source Filmmaker – в июле 2012-го. Когда игра (как и её персонажи) снискала широкую славу, аниматоры уже давно набили руку в порнографии. Судьба?

разработчик ответил без прикрас: *«Как будто наткнулся на фотографию своей дочери. Я немножко умираю внутри каждый раз, когда это вижу»*.

Но началось всё это гораздо раньше. На становление 3D-порно повлияло множество факторов, важнейший из которых – появление машиним, роликов на игровых движках. То, что началось в 1996 году с коротенького ролика на базе **Quake**, к середине нулевых успело обрести статус культурного феномена. Публика обнаружила, что можно снимать фильмы внутри игр.

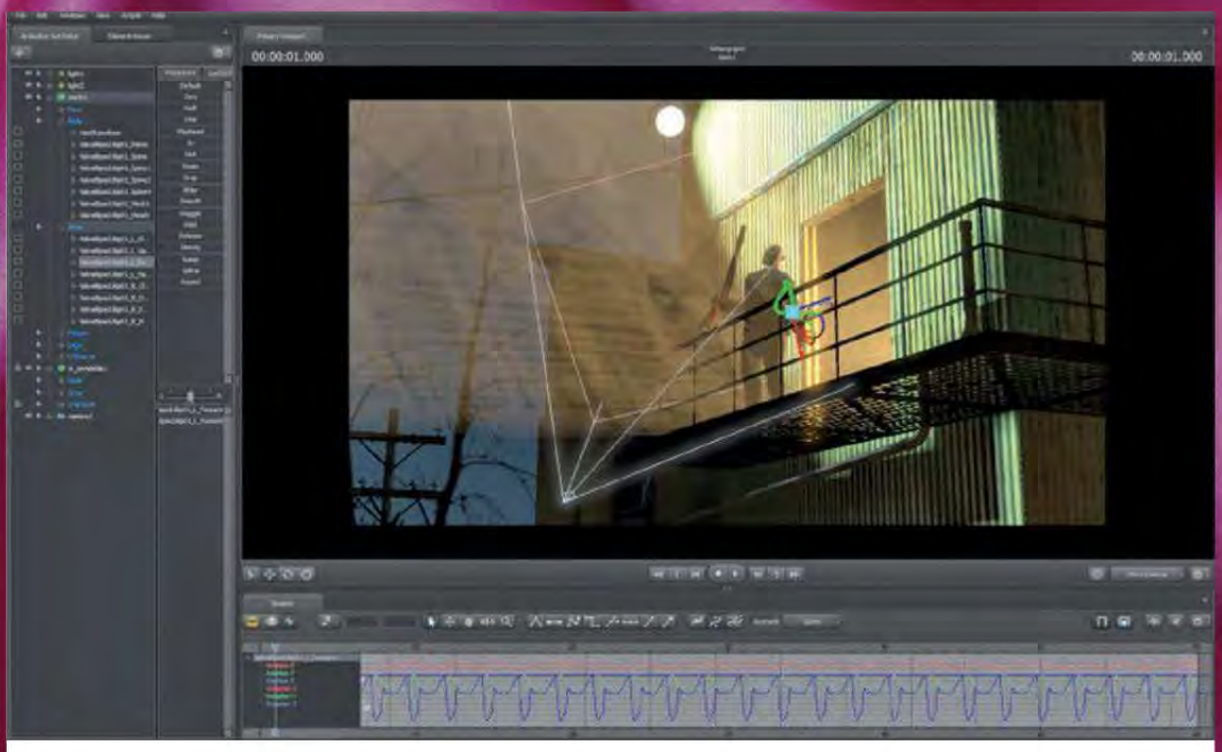
Оказывается, это вполне реально. Никто не заставляет тебя создавать что-то исключительно по мотивам используемого проекта. Если хочется взять готовые ресурсы и трансформировать их в нечто оригинальное, то никто тебе не помешает. Даже напротив, такая практика поощрялась крупными издателями, потому что они видели в машиниме фактически бесплатный пиар. Культовая машинима **Red vs. Blue**, созданная на базе Halo, так и вовсе доступна на Netflix.

Получив широкое распространение и признание, идея прочно закрепилась в игровой индустрии, превратившись в одну из её отличительных черт, – творчество и сотворчество стали неотделимы друг от друга. Популярность машинимы, стократно усиленная сайтом **machinima.com**, который открылся в 2000 году, фактически создала прецедент.

С тех пор фанатское творчество – в особенности анимационное – стало вопросом инструментов. Так как съёмки проводились внутри игры, порой без полного контроля над творческой средой – её движком, – аниматоры постоянно натыкались на те или иные ограничения.

Вскоре мир фанатского творчества перевернулся вновь. 24 декабря 2004 года молодой программист Гарри Ньюман выпустил первую версию своей физической песочницы **Garry's Mod** (GMod), работавшей на движке **Half-Life 2**. Та связь творчества и сотворчества, о которой говорилось ранее, была modus operandi GMod. Игра не просто призывала игроков творить – без творчества её и не было бы вовсе. По данным SteamSpy, с момента полноценного релиза в Steam (в ноябре 2006 года) игру приобрело около пятнадцати миллионов человек. В мастерской более миллиона (!) пользовательских модификаций, и это не включая материалы, выложенные на других форумах.

ПОДНЯТЬ жестяную банку, выкинуть её в урну. Простенькое обучение. Кто же знал, что с этого начнётся творческий бум? Сначала дурачества с физикой в Half-Life 2, потом – с лицами и позами в GMod. Прежде такие гибкие инструменты были недосягаемой роскошью, а теперь они доступны всем желающим



SOURCE FILMMAKER не такой мощный, как **Maya** или **Blender** (профессиональный софт для анимации), но куда более «человечный» и требует на порядок меньше ресурсов компьютера. На скриншоте нет ничего необычного, но он уже может послужить началом какой-нибудь сценки. А сделал его случайный человек с Discord-сервера SFMlab, просто потому что я попросил «что-нибудь» для текста

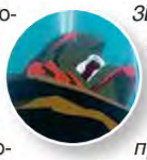
До того, как GMod стал частью каталога Steam, Ньюман не хотел продавать своё творение: он был твёрдо уверен, что никто не захочет платить за такую ерунду. Ситуация оказалась прямо противоположной. Миллионы энтузиастов только и ждали программного окружения, которое развязало бы им руки. Игроки не просто завалили Ньюмана деньгами, они наполнили игру тонной пользовательского контента, включая режимы, карты и модели. И это впоследствии сыграет ключевую роль в появлении видеоигрового порно.

Спустя три года, в 2007-м, во время финального бета-теста **Team Fortress 2**, датамайнеры совершили самое настоящее открытие. В глубинах доступного тестерам клиента обнаружились незадокументированные функции. Целая утилита. Приложение для анимации на движке Source, никем прежде невиданное, – **Source Filmmaker** (далее SFM). Корпоративный софт, который **Valve** использовала для анимации короткометражек **Meet the Team** с персонажами Team Fortress 2 в главных ролях.

То, насколько удивительной оказалась находка, игроки поняли не сразу. Кто-то отмахивался, другие называли первопроходцев хакерами и причитали о «предательстве Valve». Третьи и ухом не вели – ведь был легальный, простой и работающий без танцев с бубном Garry's Mod. Valve оперативно прикрыли слитый билд SFM, и аниматорам пришлось ждать ещё пять лет, прежде чем в 2012 году состоялся официальный релиз.

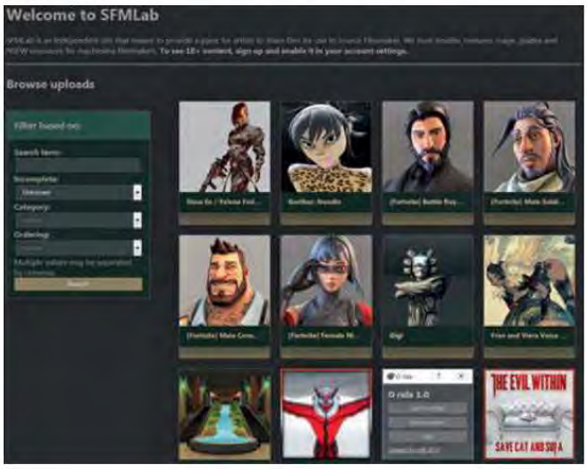
И буквально в течение пары недель после релиза нецензурный контент начал появляться с такой регулярностью, будто конвейер был давним-давно отлажен. Ведь отчасти так оно и было. Ирония в том, что почва для SFM-порно была подготовлена задолго до того, как Valve поняли, что, сами того не ведая, открыли ящик Пандоры.

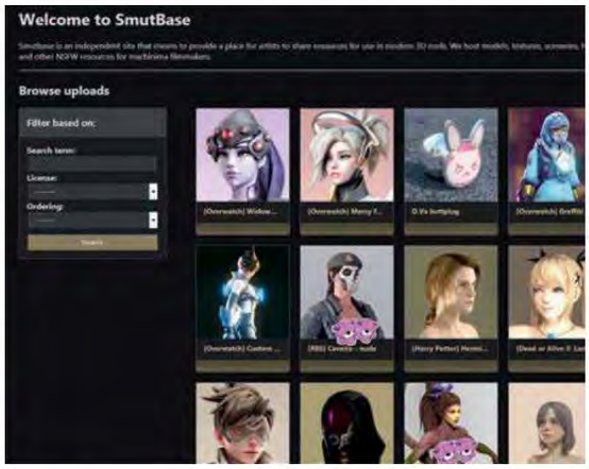
Ganonmaster, создатель и администратор SFMlab



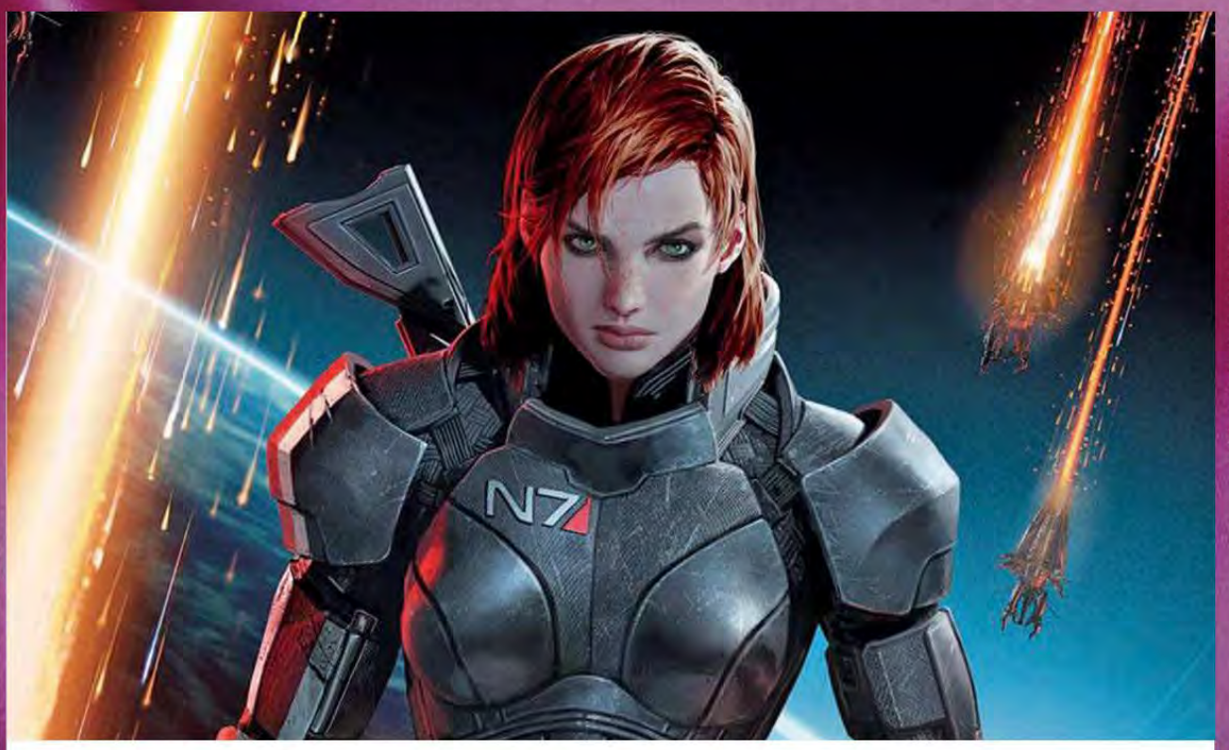
3D-порно существовало задолго до SFM. Да и вообще эротическое фанатское творчество культивировалось во множестве форм. Рисунки, гифки, фанфики – что угодно.

Люди уже тогда делали порно в GMod, но я не проникся этим. Меня не устраивало качество. Инструментарий был слишком ограниченным. В первое время будущие ветераны порносцены – fugtrup, lordaardvark, Huggybear и другие – создавали обнаженные модели персонажей и делали простые ролики стоп-моушен. Разработчикам из ***Facepunch****, на чьём*





GANONMASTER, по его собственному признанию, никогда не блистал в анимации. А вот в конвертировании и архивации ресурсов – вполне. Потому он и создал **SFMlab** – чтобы у эротических аниматоров было безопасное хранилище ассетов. Позднее на SFMlab начали заливаться и «обычные» ресурсы, так что теперь это портал с двумя лицами. На одном простые модельки, а на втором... гм, всё остальное



ПОМИМО ЛАРЫ КРОФТ, одними из первых подопытных в SFM-порно стали Зои (Left4Dead), Аликс Вэнс и женщины мира Mass Effect. Лиара Т'Сони и Фем-Шепард в особенности. Ничего удивительного: это популярные, сексуально привлекательные образы, с которыми у многих связаны эмоции, а порой и тёплые воспоминания о самих играх. Лучшие видеоигровые девушки неизбежно попадают в SFM-порно, спросите у Роковой вдовы или Ангела

форуме публиковались ролики, ситуация, по понятным причинам, не нравилась. В какой-то момент костяк аниматоров эротики ушёл с форума и организовал собственный уголок – Digitalero (некогда крупнейший форум, посвященный 3D-порнографии), взяв с собой все свои наработки. Обнаженные модели, сцены, навыки – всё что нужно.

На этом фоне появление SFM стало событием из ряда вон выходящим. GMod был слишком кособоким для качественной анимации, прочий анимационный софт – слишком сложным, дорогим и громоздким. SFM, напротив, бесплатен и прост. Кто угодно может освоить его в сжатые сроки. Выход SFM ознаменовал собой демократизацию 3D-порнографии. Каждый мог установить его и стать всамделишным порнографом. Это ***революция****. Такая же, как VHS-кассеты для видеозаписи или YouTube – для интернет-видео.*

Pestilence, SFM-аниматор

Если сравнивать софт для 3D-анимации с оружием, то SFM – это AK-47. Он не блестит, как подарок богов. Он потрёпан. Но он бесплатен, дружелюбен к пользователю и может куда больше, чем кажется, – если знать, как им пользоваться.

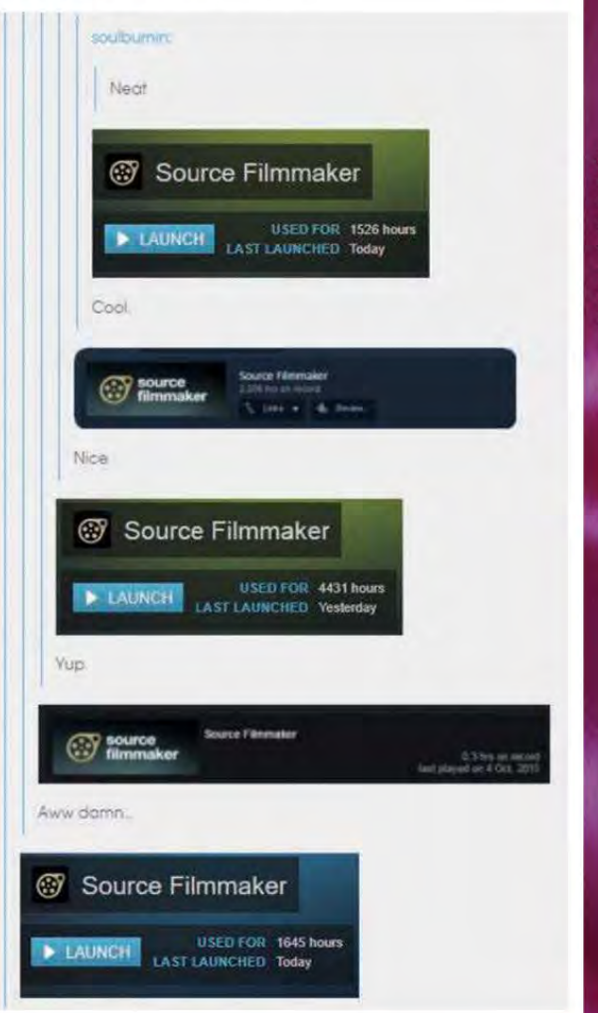
Ganonmaster, создатель и администратор SFMlab

Так как львиная доля анимационного сообщества увлекается массовой культурой, многие восприняли перспективу SFM-порно с энтузиазмом. Были слышны возгласы в духе «мне нравится X», «я хочу увидеть Y» – Ларе Крофт особенно досталось.

Мы ждали только отмашки. Правило 34 уже давным-давно устоялось. Модели для анимации уже были готовы. Релиз SFM только и сделал, что предельно упростил создание 3D-порно. Программа никогда бы не снискала такого успеха, не будь библиотека ресурсов GMod совместима с ней.

Если в интернете что-то есть, о нём будет порно. Никаких исключений. Мы можем, мы сделаем.

Сказано – сделано. Вооружившись своим опытом и гигабайтами ресурсов, аниматоры принялись за дело. Так и появилось то, что можно назвать современной видеоигровой порнографией.



АНИМАТОРЫ НА TUMBLR сравнивают, кто сколько часов провёл в Source Filmmaker. Четыре тысячи часов – это почти что «профессиональный» стаж по меркам того же киберспорта

ТУТ ДАЖЕ ШУТКУ придумывать не нужно. Простой поиск по тегу «source filmmaker», результат – обычные постеры вперемешку с... фут-фетишем. Похожие запросы – rule 34. Хотел бы я посмеяться, но поиск во «Вконтакте» закончился аналогичным образом

ПРОСТРАНСТВО ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Так всё и появилось. А каково текущее положение дел? Digitalero и Facepunch уже давно потеряли статус столпов сообщества. Нельзя сказать, что есть какой-то цельный, глобальный, союз аниматоров – по аналогии с фандомами, создающимися вокруг продуктов массовой культуры. Так как современные технологии позволяют общаться самыми разными способами, SFM-аниматоры обитают на многих популярных платформах. **Tumblr**, тематические разделы на **Reddit**, старомодные форумы, **Discord**-серверы... Есть даже группы в Steam – несмотря на строгое отношение Valve к контенту для взрослых! Каждое сообщество аниматоров – мини-коллектив в себе, со своими правилами, фольклором и персоналиями.

Если цифры статистики с порносайтов или, ещё хуже, поиск видео «Вконтакте» натолкнули вас на мысль, что такие ролики производятся целыми армиями зомбированных девственников, спешим вас разочаровать. Какой бы ни была популяция сообществ (на сабреддит r/SourcePornmaker, к примеру, подписано 17 700 человек), от силы треть всех пользователей действительно производит контент.

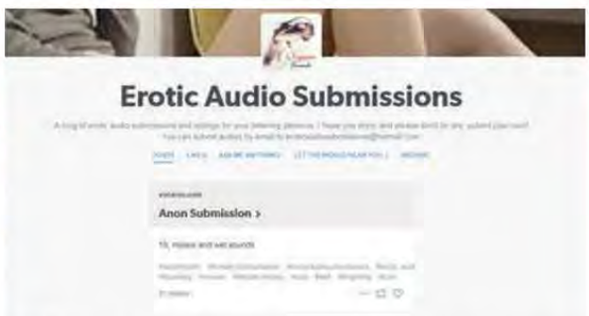
Поскольку попасть в чат или на форум чаще всего можно без приглашений или других требований, случайные зеваки частенько приходят в сообщество аниматоров и просто наблюдают со стороны. Либо употребляют контент по назначению, либо, что вероятнее, копируют его для распространения.

Pestilence, SFM-аниматор

Наш Discord-сервер – это очаг, у которого найдется место каждому. Я считаю, что Ganonmaster и модераторы заслуживают похвалы за свои старания. Без них сообщество, сформировавшееся в SFMlab, никогда бы не расцвело до сегодняшних уровней. Они сумели объединить разрозненных творцов с самыми разными стилями, сексуальными предпочтениями и фетишами в одну семью. Для них SFMlab – это точка сбора. По-моему, этот факт сам по себе невероятно крут.

Описывать участников этого сообщества как остервеневших извращенцев как минимум глупо. Хотя, признаем, обсуждение в чате некоторых технических моментов со стороны смотрится довольно... необычно. Один человек может пожаловаться, что не может найти нужную вагину или правильно её «прицепить». Другой – что, вместо соблазнительного взгляда, его актриса косоглазит (сопровождая вопрос *координатами* глаз, а не картинкой). Третий спрашивает, где можно найти тот или иной стон или, гм, кое-какой другой звук.

НА СКРИНШОТЕ – одна из первых версий сайта machinima.com, который некогда был главным порталом для игровых кинематографистов. Тогда информация о машиниме и фанатской анимации была труднодоступной. Сейчас же, в эпоху цифровых коммуникаций, организовать людей и наладить обмен контентом – дело пары часов



Я ПОЙМУ, если это вызывает у вас смешок. «Звук для порно». В реальности рынок актёров озвучки, готовых подарить свои голоса персонажам порнографического контента, – это золотая жила. На том же Tumblr полно исключительно звукового порно, и никто не торопится закрывать блоги на эту тему

СУЩЕСТВУЕТ единственная в своём роде порностудия, занимающаяся исключительно созданием SFM-порно. Компания под названием StudioFOW была основана двумя аниматорами в 2014 году и меньше чем за пять лет из хобби успела дорасти до полноценного источника заработка. Предприятие укомплектовано штатом: от аниматоров и вебдизайнеров до 3D-дизайнеров, актёров озвучки и пиарщиков! Да и каталог у ребят... Скажем так, разнообразный

ПРОДУКЦИЮ STUDIOFOW на сайте Patreon.com поддерживает чуть больше четырех тысяч человек. По факту это один из самых популярных патреонов для «взрослых». В начале марта Patreon ужесточил контент-политику после петиции, требовавшей от администрации сайта удалить весь жестокий сексуальный контент. Это серьёзно усложнило жизнь эротических аниматоров от мала до велика

ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ

Ключевые отличия фанатского творчества от традиционной порнографии кроются в деталях. Одна из них – нет необходимости в живых актёрах, декорациях и технике. У SFM-порно совсем иной цикл производства. В нём нет организационных и физиологических моментов. Для создания простецкого ролика нужен один человек, умеющий работать с инструментом, и компьютер для рендера.

Эти обстоятельства выливаются во впечатляющую, а в теории и вовсе бесконечную творческую свободу. Ситуации, места, персонажи, позы – видению режиссёра подвластен каждый, даже самый маленький, аспект. Это освобождает аниматоров от необходимости повиноваться сложившимся в порноиндустрии стандартам. Простор для самовыражения, да ещё и в такой пикантной сфере, никогда прежде не был столь широк.

Что неожиданно, далеко не каждый тут же кидается исследовать новые сексуальные горизонты. Многие участники сообщества предпочитают держаться рамок приличий и не отходить слишком далеко от действующей эротической парадигмы. «Переигрывать» любимые порноролики в SFM проще (примерно как обводить рисунок по контуру), чем делать что-то с нуля, да и осуждение сообщества никто не отменял. Вдобавок в таком узком кругу людей.

Словом, проще не рисковать.

Pestilence, SFM-аниматор

Одной из первых черт SFM-порно, которую я приметил вскоре после начала деятельности, было шокирующее отсутствие воображения. Большая часть эротического SFM-контента до сих пор лишена искры, хоть какой-то самобытности. В твоём распоряжении есть софт с почти неограниченным творческим потенциалом, но ты всё равно из раза в раз воссоздаёшь надоевшие порнографические клише!

Я влился в тусовку в не самое лучшее время, поэтому был осторожен, но открыт для идей. Моей первой остановкой стал чат в Digitalero, и... Я был неприятно удивлён. Обитатели сайта показались мне самодовольными, снисходительными моралистами.

Это странно. Если персонажи, изображенные в ролике, не занимались сексом по обоюдному согласию в миссионерской позе, очевидно наслаждаясь обществом друг друга, такой ролик предавали анафеме. Народ оказался довольно консервативным. Скажем так, у них были весьма... статичные взгляды на то, что можно изображать в творчестве, а что нельзя.

В действительности по-настоящему умелый (беспринципный?) порнограф ограничен только собственным упорством и фантазией. Если запастись терпением, можно и модели раздобыть, и анимацию настроить с точностью до миллиметра. А если уж совсем захочется, можно отыскать актёров для озвучки (как же без неё).

Но, несмотря на относительную свободу от оков реальности, никто не говорил, что эротическая анимация – плёвое дело.

Ganonmaster, создатель и администратор SFMlab

У начинающих артистов часто бывают сложности с самим процессом анимации. Они понятия не имеют, как это делать. Нет представлений о том, как ставить правильные планы и ракурсы или как сделать движения персонажей естественными. Потом они, конечно, осваиваются.

И тут новая проблема: оказывается, под рукой нет нужных моделей или декораций – не получится заснять всё так, как хочется. Ребята лезут в библиотеки Valve или берут доступные в сообществе ресурсы, но надолго этого не хватит. Рано или поздно им понадобится нечто специфичное. Нужно будет заняться сценбилдингом. Превращать чёрное ничто, пустое пространство, в декорации.

ЗАБАВНЫЙ ФАКТ: в своё время некогда популярная MMORPG Second Life была самым свободным креативным пространством для анимации (и не только). В том числе эротической. Спа-отель для гомосексуалистов в древнеримском стиле – пример настолько клюквенный, что я до сих пор в него слабо верю. Но он есть

НЕ ВСЕ, ОДНАКО, разделяют либеральную точку зрения. На новость о статистике порносайтов, к примеру, реакции были совсем иные. *«Теперь я не могу **не думать** об этих цифрах, пока играю. 90% людей на сервере наверняка фапают прямо в процессе игры :(«*

Качество оформления моделей разнится от источника к источнику. У не особо популярных персонажей могут быть только «нормальные» модели для GMod, без обнаженных версий. Придется либо рисовать модельку лично (и учиться работе с текстурами), либо изворачиваться: подставлять голову нужного персонажа на голое «тело» болванки, вручную совмещая двух актёров. Мы называем это «хэдхакинг».

Про аппаратные ограничения даже начинать не буду. Текстуры и модели в современных играх зачастую весят непомерно много, а SFM плохо переваривает перегрузки. Если не знать, как их обходить, разумеется: например, «расчленяя» одну модель на куски, а затем «сшивая» её уже на месте. А-ля монстр Франкенштейна. Вроде бы и одна модель, а на деле – куча мелких.

По причине трудоёмкости процесса и давления со стороны правообладателей наладить стабильный доход с анимации эротики сложно. Это крайне узкая ниша. Монетизация любительского контента на том же «известнейшем порносайте» аналогична механизмам YouTube. Чем больше просмотров, тем выше процент с рекламы и кросспромоушена. Монетизировать SFM-порно мешает опять же механизм а-ля YouTube – модели персонажей защищены авторским правом. Коммерческое распространение невозможно.

В общем, по-быстрому срубить денег не выйдет. Но многие энтузиасты об этом и не беспокоятся. Им интересен сам процесс работы. Самые увлечённые из аниматоров, конечно, открывают свои странички на Patreon, но людям должно очень сильно нравиться творчество конкретного человека.

Pestilence, SFM-аниматор

Я бы не стал сравнивать финансовую ценность SFM-контента с любительским порно. С кам-гёрлз (webcam-моделями. – Прим. редактора) и подавно. Они предоставляют совсем иные услуги: симуляцию здоровых отношений. Люди бросаются тоннами наличности в красивых девочек, потому что, в какой-то степени, борются за их внимание и одобрение. Это целое социальное действо, театр.

3D? Оно проще. Люди знают, за что именно платят. Порой без пожертвований трудиться над анимацией буквально невозможно: в сутках не хватит часов, чтобы работать на полную ставку и параллельно делать реально качественный контент. Я был в маркетинге, успел отслужить в армии и могу сказать, что там я никогда так не уставал, как сейчас.

*3D попросту **честнее**. Мы не эксплуатируем, нарочно или случайно, чувства аудитории. Если человеку нравится контент – он жертвует копеечку. Иногда из чистого альтруизма. С миру по нитке... И всё уже не так плохо.*

Учитывая, что SFM-порно – медиум цифровой, художники должны приложить немало усилий, чтобы аудитория «поверила» в происходящее. Без погони за искренностью и одушевлением нарисованных людей нет доверия. Такого контента пруд пруди. В лучшем случае он похож на CGI-катсцены эпохи PS1. В худшем – на конвульсии вырезанных из мыла статуй.

Качественная видеоигровая эротика создаётся невероятно увлечёнными людьми. В каком-то смысле создатели самих игр могут расценивать это как высшую степень признания. Настолько хороши стали разработчики в своём деле. Возможно, игрокам так по душе обитатели виртуальных миров, что они стремятся показать свою любовь весьма необычным (и трудоёмким) способом – изобразить их во время занятия сексом.

Pestilence, SFM-аниматор

SFM-эротика тем и выделяется, что сделана... аутентично, что ли. Одним пользователем для другого. И это ощущается, на чувственном уровне, совсем иначе. Потому что работа аниматора строится на его личных хобби и искренних пристрастиях.

Мне кажется, что традиционное порно можно сравнить с безвкусными товарами, которые заполняют

ОСНОВАТЕЛЬ
Valve и Source Filmmaker внутри SFM. Есть в этом что-то прекрасное. Извините, я не стал проверять, есть ли порно с Гейбом Ньюэллом в главной роли

КОГДА ВПЕРВЫЕ
поднялся шум вокруг «неприемлемого» использования моделей персонажей из Overwatch, Blizzard подключила адвокатов на полной мощности. Только четыре страницы мастерской Steam из шести доступных действительно содержат модели из Overwatch. Учитывая популярность игры, это мелочь. Никто не хочет лишний раз злить корпорацию

стройные ряды в супермаркете. А SFM – это нечто сделанное ремесленником, собственным руками. Что-то небольшое, но созданное с целью. Художником. С любовью.

Я имею в виду... В потребительской культуре сейчас модно покупать товары ручной работы от малых предпринимателей – по крайней мере, когда люди могут себе это позволить. Не вижу никаких причин, по которым порно должно выбиваться из этой тенденции.

НА ЧАШЕ ВЕСОВ

На феномен видеоигровой порнографии можно смотреть по-разному. Классифицировать её важность, девиантность и ценность для естественного развития игровых медиа. Следующий эволюционный шаг после машинимы? Вполне себе. Революция в секторе независимой порнографии? Бесспорно, хоть наличие «ненастоящих» людей может намекать на обратное. Демократизация творчества? Крупнейшая веха со времён machinima.com!

К сожалению, эти положительные и крайне любопытные качества не дают сообществу неприкосновенность. А моментов, достойных критики, хватает.

На первых порах никто не обращал большого внимания на появление эротической анимации. Хотя стоит признать, что реакции общественности были разными: от брезгливости до искреннего любопытства. Дескать, вот до чего интернетзависимые хикки дошли – отрезали себя не только от повседневного общения с живыми людьми, но даже от порно с ними.

Реакция понятная. Но сейчас, в 2018 году, разработчики не ограничиваются грустными высказываниями. Если им не нравится, как обходятся с их «дочерьми», в ход идут юриспруденция и судебные иски. Ведь сторонние ресурсы, используемые в SFM (как правило, модели), защищены авторским правом. Чтобы их задействовать, их нужно «выдрать» из игры и внедрить в другую среду, и далеко не каждая игровая студия согласится с тем, что порно можно считать законным трансформативным использованием контента.

Pestilence

Не думаю, что их это беспокоит в моральном плане. Ни капли. Для больших корпораций это не более чем демонстрация силы. Превентивная мера. Наверняка найдутся единицы – более близкие к воинственному социальному правосудию, полагаю. Да, согласен. Быть может, какому-нибудь художнику или аниматору в Blizzard будет неприятно видеть своего «ребёнка» в порно. Потому что они изначально готовили персонажу совсем другую судьбу. Что-то мне подсказывает, что Лара Крофт задумывалась не как пожирательница членов, страдающая нимфоманией.

В то же время я думаю, что это, скажем так, естественная закономерность. Разработчикам стоит просто смириться. Нельзя контролировать фанатское творчество, сколько бы корпорации ни пытались. Креативные сообщества не работают по таким правилам. Типа... Когда фанаты делают то, что привлекает «правильное» внимание к игре, как серия Red vs. Blue, это OK. Когда «неправильное», то этот контент надо сжечь на костре? Нет, извините. Физически не получится.

Настоящая опала SFM-аниматоров началась чуть позже релиза утилиты в 2012 году. Когда некоторые аниматоры смекнули, что совсем не обязательно делать легальный контент.

GANONMASTER ПРАВ. Эротику можно сделать хоть из соплей и палок. Даже в GMod. Даже в низком разрешении

Ganonmaster

Поначалу люди анимировали относительно простые вещи. «Нормальные» вещи. Оральный секс, простые позиции, ситуации и персонажи. Только спустя пару месяцев некоторые персоны начали черпать вдохновение в более... мрачных источниках. Это вызвало негативную реакцию как внутри, так и вне сообщества. Некоторые аниматоры принялись создавать довольно жестокий контент. Ролики с изнасилованием, лоликон, зоофилия, гуро. Темы, которые вряд ли можно счесть социально приемлемыми.

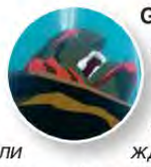
«Чернуха» была запрещена и на Digitalero, и на SFMlab. Даже если что-то такое попадало на сайт, оно быстро удалялось – никто не хотел проблем на свою голову. Но суть даже не в этом. Стереть нежелательный контент просто, а вот предотвратить его появление – отнюдь нет. В условиях такой большой творческой свободы подобные вещи довольно сложно регулировать.

Например, на SFMlab есть модели лошадей и собак. Сами по себе они могут использоваться для любой анимации. Модели нейтральны. Дело не в них, а в аниматорах, которые злоупотребляют творческой свободой сообщества, чтобы создавать противоречивый контент.

Та самая свобода, которой и ценен SFM как инструмент, стала главной проблемой. Бесконечная, необъятная свобода творить всё что душе угодно. Включая и без пяти минут снафф-контент. Кто тебе запретит, даже в теории? Достаточно просто не соваться на порталы со строгой модерацией.

Сама возможность воссоздавать в цифровом виде неприемлемые вещи погубила репутацию SFM-эротики. Лёгкое непонимание стремительно перешло в неприязнь и отвращение.

ВЕБ-СЕРИАЛ Red vs. Blue насчитывает аж пятнадцать сезонов, а в озвучке успели принять участие такие известные люди, как косплей-модель Джессика Нигри и Элайджа Вуд. Забавная безделушка почти что единолично помогла компании Rooster Teeth превратиться в настоящее медиа



Ganonmaster

Для большинства нормальных людей подобное дерьмо будет неописуемо отталкивающим, неприятным зрелищем. Мне такие вещи тоже не нравятся. Однако есть и те, кого это возбуждает. Но в SFM, в отличие от реальной порнографии, фетишизм не ограничен законами природы.

В каком-то смысле SFM-порно похоже на обычные эротические рисунки. Перед аниматором лежит «холст» с неограниченными творческими возможностями. И творец, и его аудитория открывают в себе фетиши, о существовании которых они не догадывались. Находят желания, никогда прежде не проявлявшиеся. Некоторых людей это завораживает.

Других – ужасает.

Доступ к бездонному колодцу самых странных фетишей закономерно не устраивает любого консерватора. Это выглядит неправильно, с какой стороны ни глянь. С точки зрения психиатрии – так и вовсе опасно. В 2013 году научный журнал **Computers in Human Behavior** провёл исследование, и его результаты показали, что чем раньше человек приобщается к порно, тем быстрее теряет к нему чувствительность и начинает искать новые источники возбуждения. От обычного порно к зоофилии и материалам с несовершеннолетними.

Учитывая, как просто нынче найти порно, ничто не может гарантировать, что подросток не наткнется на ролик с персонажем своей любимой игры. Даже по чистой случайности.

То, что SFM-аниматоры не зависят от корпоративного планирования, также означает то, что у творцов мало контроля над тем, как и куда попадёт их творчество. Сами аниматоры могут выкладывать контент «для своих», в чатах или по ссылкам, но, как мы уже говорили, в сообществах часто сидят случайные люди. Ничто не мешает им распространять ролики против желания их владельца.

Эти проблемные вопросы объединяет одна черта – их неразрешимость. Интернет уже давно миновал точку, в которой реально было что-то удалить или подвергнуть цензуре. Даже в условиях ужесточённого контроля над сетевой активностью для того, чтобы полностью исключить все риски, понадобится не просто запретить порнографию или SFM. Придется отрезать все средства коммуникации. Запретить интернет.

ИНОГДА Я ДАЖЕ РАД, что Джек Томпсон давным-давно лишён адвокатской лицензии и забыт всеми, кроме историков. Шутки шутками, но превращать полную нюансов и аргументов дискуссию во всенародный цирк не хочется

А это, мягко говоря, утопично. Даже с Великим китайским файрволлом.

Анатолий Серпухов *(имя и фамилия изменены)*, **психиатр**

Для людей, неспособных жить здоровой половой жизнью, порнография выполняет терапевтическую функцию. Да и в принципе благодаря сексуальной революции взгляды на многие практики поменялись. Слово «порнография» даже звучит несколько дискредитировано, негативно. От социального стигмата мы до сих пор не избавились.

Эротическая продукция, даже игровая, нужна. Конечно нужна. Она может послужить «буфером» для разрядки людей, чьи сексуальные позывы способны навредить обществу. Влечение к несуществующему человеку – это уже проявление асоциальности, но такая продукция всё ещё может быть полезна в ряде случаев. Вполне вероятно, что этот контент можно использовать для коррекции сексуальных патологий, прививая пациентам отвращение к тем или иным сексуальным фантазиям.

Но это слишком острый скальпель. Такая анимация – это нездоровый способ самореализации, ещё сильнее отрывающий человека от реальности. А если человек уже повреждён? Почему участники сообщества решили, что их психика в полном порядке? Как они могут знать, что их аудитория тоже здорова? Неважно, что сами аниматоры не транслируют свои убеждения в массы, – никогда нельзя исключать вероятность того, что ролики попадутся на глаза внушаемым индивидуумам. Придумывать оправдания в этой ситуации бессмысленно.

Безусловно, в самой идее есть положительные моменты. Однако грань между нормой и патологией слишком тонка. Превращать абстрактные фантазии в реальные зрительные образы – очень опасное предприятие.

Darkcrow, основатель StudioFOW

Я думаю, что ответственные взрослые люди способны отделять фантазию от реальности. Медиум анимации по факту – самый безопасный способ исследовать эти самые фантазии. В съёмках не участвуют живые люди – все модели цифровые, и никто не подвергается эксплуатации. Чтобы быть достоверными, сцены должны быть выполнены предельно реалистично, и если люди испытывают дискомфорт от того, насколько реальным кажется происходящее, то это успех. Мы справились. Человек отреагировал на наше творчество. Я расстроился бы куда больше, если б зритель никак не отреагировал на увиденное. Значит, ролик не смог расшевелить что-то внутри человека.

Наконец, большая доля наших фанатов – это женщины, и они без ума от жёсткого контента. Мы счастливы, что наша деятельность даёт им шанс насладиться теми аспектами сексуальности, которые общество стремится подавить.

■■■

Всё, как обычно, сводится к стародавнему спору. Что важнее: этика или эстетика? Должны ли быть пределы у творческой свободы? С какой стати искусство должно подчиняться моральным стандартам?

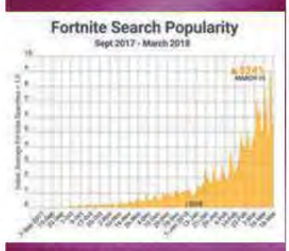
Вопрос неразрешим. SFM-порно стоит перед упомянутой дилеммой, потому что по определению это тоже творчество. У обеих сторон этой древней дискуссии есть весомые аргументы, не позволяющие сделать однозначный вывод. Без «120 дней Содома» де Сада, к примеру, сексуальность в современной массовой культуре могла быть совсем иной. Это хорошо или плохо?

Правильный ответ: никто не знает. Все могут довольствоваться только мнениями – обоснованными и не очень. Уравновешиваются ли риски, которые навлекает игровая порнография, её достоинствами – неясно. Слишком рано об этом судить. Прошло всего-то шесть лет, и, глядя на то, сколько шума наделало использование персонажей из Overwatch, можно предположить, что нас ждёт ещё не один всплеск внимания к этому феномену.

В конце концов, Source Filmmaker – это просто инструмент, оказавшийся в нужное время в «нужных» руках. Кто знает, чем всё обернётся ещё через шесть лет.

Pestilence

Сцена SFM-порно – это доказательство того, что фанаты игр всегда будут лучшими творцами любого контента, связанного с ними, эротического или нет. Здесь сокрыто что-то настоящее, что-то неповторимое, особенное. И я вдохновляюсь страстью этих людей и своих товарищей по цеху. Каждый день своей жизни. ■



МАРТ ПОДАРИЛ нам интереснейший кейс. С тех пор как рэпер Дрейк в середине марта засветился на Twitch-стриме по Fortnite: Battle Royale, популярность тега «fortnite» на порносайтах невероятно возросла. Это примечательно потому, что Fortnite запредельно популярен на YouTube и привлекает аудиторию младшей возрастной категории (благодаря отсутствию ценника и дружелюбному визуальному стилю). Не удивлюсь, если скоро прогремит скандал, аналогичный тому, что приключился с Overwatch

ЖАНР: супергеройский боевик
РЕЖИССЁРЫ: Энтони Руссо, Джо Руссо
СЦЕНАРИСТЫ: Кристофер Маркус, Стивен МакФили
В РОЛЯХ: Роберт Дауни мл., Крис Хемсворт, Марк Руффало, Крис Эванс, Скарлетт Йоханссон, Дон Чидл, Бенедикт Камбербэтч
ВОЗРАСТНОЙ РЕЙТИНГ: 16+

МСТИТЕЛИ: ВОЙНА БЕСКОНЕЧНОСТИ

КОНЕЦ ПРЕКРАСНОЙ ЭПОХИ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

Киновселенная **Marvel** существует уже десять лет. За это время вышло восемнадцать фильмов. Ещё чуть-чуть, и франшиза обгонит даже **«Бондиану»**, а главное, ни одну из картин в серии нельзя назвать провальной, что само по себе уникально.

Да, не все стали однозначными хитами (взять хотя бы второго **«Тора»**), однако общий уровень всегда был на высоте. Именно Marvel определяла направление, в котором развивалось кино про супергероев в минувшее десятилетие. Но возможно, сама Marvel его и похоронит. И дело не в том, что **«Мстители: Война бесконечности»**, блокбастер, который фанаты ждали несколько лет, вдруг оказался пустышкой или халтурой.

Всё ровным счётом наоборот.

ИГРА СТОИТ ВСЕХ

Перед братьями Руссо стояла сложнейшая задача – собрать в одном фильме всех главных персонажей киновселенной и при этом рассказать вменяемую историю. Казалось бы, невыполнимо. Под весом стольких героев картина просто развалится. Да, то же самое скептики говорили перед выходом самых первых **«Мстителей»**, но тогда речь шла о совсем иных масштабах. С той поры появились и **«Доктор Стрэндж»**, и **«Стражи галактики»**, и прочие-прочие. Однако вопреки всем опасениям режиссёры и сценаристы сумели всё связать воедино. «Война бесконечности» – гигантская, но цельная мозаика, в которой нельзя с первого взгляда отыскать что-то лишнее или неработающее.

Да, не все герои получили равный хронометраж. По сути, на первом плане остались Тор, Тони Старк и Звёздный Лорд. В рамках глобального сюжета именно у них есть свой путь, в ходе которого персонажи сталкиваются с тем, что должно изменить их навсегда. Простите за витиеватые формулировки, но иначе спойлеров не избежать. Всем прочим участникам достались роли от второстепенных до эпизодических. Но у каждого есть момент, который полностью оправдывает присутствие персонажа в картине.

СТРАЖИ – по-прежнему главный оплот юмора и легкомысленного дурачества. Но не каждого врага можно одолеть заводным танцем

ПОЖАЛУЙ, самое страшное в Таносе то, что он действительно верит, будто совершает благое дело

«Война бесконечности» – это **«Империя наносит ответный удар»** и **«Тёмный рыцарь»** в исполнении Marvel. Сравнение отнюдь не случайно, ведь сюжетный костяк у этих совсем разных фильмов, по сути, один. Герои, что раньше одерживали победы ценой малой крови, сталкиваются со злом, которое на деле гораздо сильнее, чем казалось. Таносом нас пугали несколько лет, но мы, как и сами Мстители, привыкли к не особо впечатляющим противникам, которых почти всегда можно одолеть шутя.

А потому, когда всё становится донельзя серьёзно, зритель оказывается к этому не готов.

ГНЕВ ТИТАНА

Понятно, почему именно братьям Руссо доверили ставить главную ленту нынешней фазы. **«Другая война»** и **«Противостояние»** были не просто отличными блокбастерами, но и первыми фильмами Marvel, в которых драматические, чисто разговорные эпизоды запоминались едва ли не сильнее баталий. Тоже, к слову, отличных.

Вот и в новых «Мстителях» есть несколько потрясающих сцен, которые без всякого экшена заставят зрителя застыть в оцепенении. И как минимум один такой эпизод связан с Таносом – однозначно лучшим злодеем в киновселенной Marvel. В нём сочетаются мудрость и безумие, благородство и колоссальная жестокость. От него буквально веет мощью. Что самое важное, антагониста в кои-то веки можно назвать глубоким. У него есть свои идеалы, своё мировоззрение и даже относительно понятная мотивация. Джош Бролин, которого мы совсем скоро увидим ещё и в **«Дэдпуле»**, блестяще оживил фиолетового титана. А цифровой грим нисколько не мешал ему отыгрывать богатую палитру эмоций. Вот таким должен был быть Степной Волк в **«Лиге справедливости»**, если бы его создавали прямыми руками.

БЕСКОНЕЧНОСТЬ – ПРЕДЕЛ

И вот одна из первых причин, по которой «Война бесконечности» может стать недостижимой точкой для всех последующих фильмов этой киновселенной. Танос попросту слишком хорош! И конкретно в этой картине раскрыт лучше всего. Мы знаем о нём ровно столько, сколько должны, видели его и в бою, и в драматических сценах. Дальше он уже не будет столь впечатляющим, но и кого-то лучше него у Marvel представить сложно.

То же можно сказать и про взаимодействие персонажей. Когда Человек-паук впервые встречает Стрэнджа, а Тони Старк знакомится с Питером Квиллом, это вызывает восторг. Наконец-то пасьянс сложился. А потом начинается экшен, в котором все герои действуют сообща, объединяют свои уникальные способности. Это как битва в аэропорту из «Противостояния», только масштабнее и разнообразнее. Вот оно, то, чего поклонники комиксов ждали годами или даже десятилетиями.

И в этом главная загвоздка. Первое впечатление можно произвести только один раз. Всё последующее будет казаться лишь отголоском «Войны бесконечности». «Империя наносит ответный удар» и «Тёмный рыцарь» завели свои франшизы в такую же ловушку.

■■■

Пожалуй, главный недостаток новых «Мстителей» именно в том, что они не последние. «Война бесконечности» не окончена, но её кульминация уже миновала. Это пиковая точка для всей киновселенной Marvel. Поклонникам этих фильмов она даст всё, что они так любят: безукоризненный экшен, сочетание лёгкого юмора с уместным пафосом, живых персонажей. Ну а те, кто к франшизе давно охладел, после просмотра могут с чистой совестью поставить на ней крест – всё лучшее они уже увидели. ■

СКАЛЬПИРУЕМ И РАЗГОНЯЕМ CORE I7-8700K

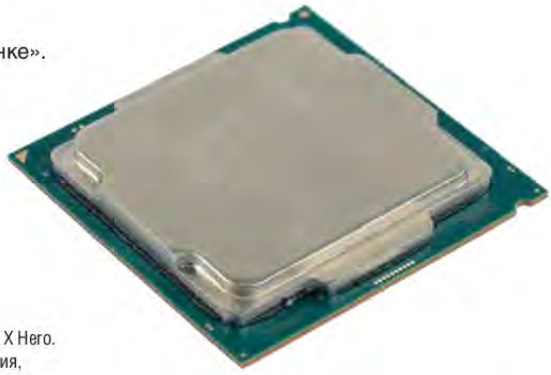
Меняем термопасту под крышкой процессора на жидкий металл

Всё чаще мы видим комментарии в духе «i7 легко берёт 5 ГГц, а вы дали всего 4,5». Или «4,6 ГГц – это не вопрос для Core i3». Мы решили показать, почему процессоры Intel не гонят в стоке до 5 ГГц, подробно рассказать о процедуре скальпирования и оценить её целесообразность.

Тестовый стенд

Всё железо мы взяли в «Ситилинке».

ПРОЦЕССОР – самый обсуждаемый на сегодня Core i7-8700K.



INTEL Core i7 8700K

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Техпроцесс:** 22 нм
- **Сокет:** LGA 1151v2
- **Ядер/потоков:** 6/12
- **L3-кэш:** 12 МБ
- **Частота:** 3,7–4,7 ГГц
- **Каналов памяти:** 2
- **Тип памяти:** DDR4-2666
- **Встроенная графика:** Intel UHD 630
- **Линий PCI Express 3.0:** 16
- **TDP:** 95 Вт
- **Цена на апрель 2018 года:** 24 500 рублей ($420)

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА – ASUS ROG Maximus X Hero. Всё при ней: качественная подсистема питания, много полезных настроек в BIOS, развитая система охлаждения, POST-индикатор и набор кнопок для базового управления. А главное – стабильная работа!

ASUS ROG Maximus X Hero

КУЛЕР ДЛЯ ПРОЦЕССОРА подобрали жидкостный, с двумя 120-миллиметровыми вентиляторами, – Deepcool Maelstrom 240.

DEEPCOOL Watercooler MAELSTROM 240

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel Z370
- **Сокет:** Socket 1151
- **Формфактор:** ATX (305 x 244) см
- **Оперативная память:** 4x DIMM, DDR4-4133, до 64 ГБ
- **Слоты PCIE:** 3x PCIEx16, 3x PCIEx1
- **Дисковая подсистема:** 2x M.2, 6x SATA III 6Gb/s
- **Звуковая подсистема:** 7.1 HD (Realtek ALC S1220A)
- **Сеть:** 1 Гбит Ethernet (Intel I219V)
- **Панель ввода/вывода:** Кнопки USB BIOS Flashback и Clear CMOS, DisplayPort, HDMI, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x USB 3.1 (Type-A + Type-C), RJ-45, S/P-DIF-выход, 5x джек 3,5 мм
- **Цена на апрель 2018 года:** 17 500 рублей ($300)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** СВО
- **Поддерживаемые сокеты:** Intel LGA20xx/LGA1366/LGA115x, AMD AM4/AM3+/AM3/AM2+/AM2/FM2+/FM2/FM1
- **Вентилятор:** 2x 120 мм (600-2200 об/мин, 182 CFM, 30 000 ч, 182-39 дБА)
- **Тип подключения:** 4-pin
- **Радиатор:** алюминий, 274×120×17 мм
- **Помпа:** 2800 об/мин
- **Длина трубок:** 310 мм
- **Вес:** 1,1 кг
- **Цена на апрель 2018 года:** 4300 рублей ($75)

ОПЕРАТИВНУЮ ПАМЯТЬ взяли стандартным комплектом HyperX Fury Black на 16 гигабайт.

KINGSTON HyperX FURY Black HX421C14FB2K2/16

ТАК КАК ПРОЦЕССОР ПОЙДЕТ НА РАЗГОН, видеокарту выбрали топовую – MSI GeForce GTX 1080 Ti Lightning Z с огромным воздушным кулером, эффектной подсветкой и приличными частотами под нагрузкой.

MSI GeForce GTX 1080 Ti Lightning Z

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** DDR4
- **Объем:** 2x 8 ГБ
- **Поддерживаемые частоты:** 2133 МГц
- **Задержки:** 14-14-14-28
- **Стандартное напряжение:** 1,2 В
- **Цена на апрель 2018 года:** 13 000 рублей ($225)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** GP104
- **Техпроцесс:** 16 нм
- **Потоковых процессоров:** 2816
- **Текстурных блоков:** 176
- **Блоков растеризации:** 96
- **Частота:** 1607–1683 МГц
- **Память:** 8 ГБ, 7010 МГц
- **Энергопотребление:** 250 Вт
- **Цена на апрель 2018 года:** 60 000 рублей ($1035)

НА ПИТАНИЕ ОТПРАВИЛИ 850-ваттный ACCORD GOLD ACC-850W. Модель не самая современная по начинке, но нам подойдёт.

ACCORD GOLD ACC-850W

И НАКОНЕЦ, накопителей взяли две штуки – классический Black-терабайтник WD1003FZEX и твердотельник серии Blue WDS250G2B0A, который позиционируется как надежное и производительное SATA-решение как для офиса, так и для игр.

WD Black WD1003FZEX

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** ATX
- **Мощность:** 850 Вт
- **Вентилятор:** 140 мм
- **Линии:** +3,3 В: 20 А, +5 В: 20 А (+5 и +3,3 нагрузка до 120 Вт), +12 В: 70 А
- **SATA:** 7
- **PCI-E:** 3
- **Габариты:** 150x86x160 мм
- **Цена на апрель 2018 года:** 7500 рублей ($130)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** 3,5”
- **Объем:** 1 ТБ
- **Интерфейс:** SATA III 6 Gb/s
- **Буфер:** 64 МБ
- **Скорость вращения шпинделя:** 7200 об/мин
- **Толщина:** 26 мм
- **Цена на апрель 2018 года:** 4810 рублей ($85)

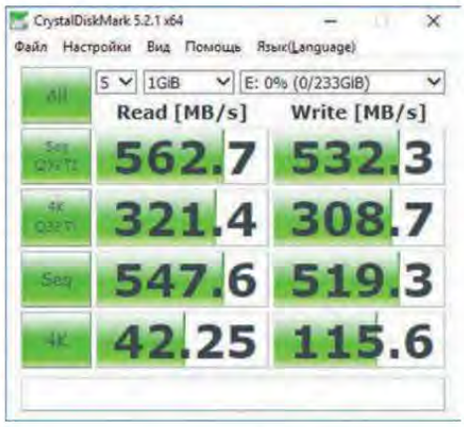
ТУТ ОГОВОРИМСЯ: именно эту модель взяли, чтобы просто оценить новинку. Результаты нам понравились. Диск выдал почти 500 Мбайт на запись и чтение и одинаково хорошо показал себя как на мелких, так и на крупных файлах.

WD Blue WDS250G2B0A

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Интерфейс:** SATA III 6 Gb/s
- **Формфактор:** 2,5”
- **Емкость:** 250 ГБ
- **Тип памяти:** 3D TLC
- **Контроллер:** Marvell 88SS1074
- **Заявленная скорость чтения:** 550 МБ/с
- **Заявленная скорость записи:** 525 МБ/с
- **Цена на апрель 2018 года:** м5600 рублей ($95)

Разгон до скальпа



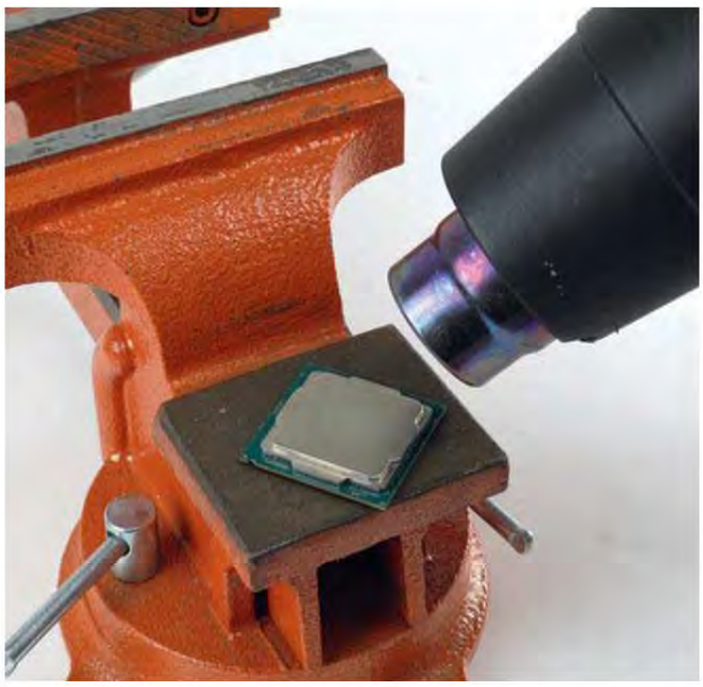
Переходим к практике. Температуры без разгона неплохие: 35 градусов в простое, 50 под нагрузкой и 70 под стресс-тестами. Пробуем разогнать «камень» без скальпа. Повышаем частоту до 4,8 ГГц и упираемся в перегрев под нагрузкой уже при напряжении 1,215 В – 90 градусов. Есть ли вариант взять 5 ГГц? Нет, с ростом напряжения растёт температура и частота не повышается. Выходов два: откатываться до 4,7–4,8 ГГц, чтобы снизить температуру, или скальпировать и менять термоинтерфейс. Мы выбираем второй вариант.

Скальпирование

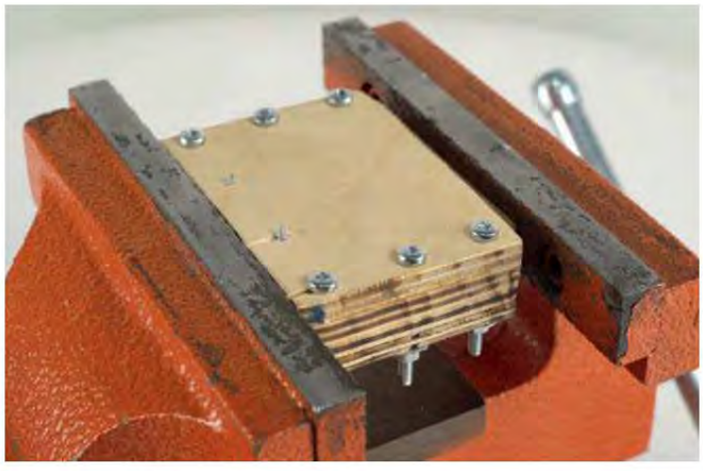
Для скальпа нужно не так много. Тиски, сменные лезвия для ножа, строительный фен, обезжириватель, несколько зубочисток, крупная прищепка, прокладкоформирующий автомобильный герметик, суперклей, термоинтерфейс «жидкий металл» (Coollaboratory Liquid PRO), форма для процессора и – самое главное – прямые руки.

КРЫШКА приклеена к подложке герметиком. В былые времена пользовались тонкими лезвиями, прорезая герметик, но подложки современных процессоров очень тонкие, крышка массивная, а потому неизбежны деформации подложки с последующей поломкой процессора. Теперь отделение крышки производят методом сдвига: требуется сместить крышку относительно подложки в горизонтальной плоскости. Крайне важно прилагать усилие сдвига строго горизонтально, без перекосов. Для этого нужна форма. Она исключает всякие смещения при скальпировании и сконструирована так, чтобы равномерно распределять нагрузки – весьма значительные – на торцы подложки и крышки. Форму можно купить в интернете или распечатать на 3D-принтере, но мы решили изготовить самостоятельно из фанеры.

ДА, ВЫГЛЯДИТ КОЛХОЗНО, но внешний вид на ходовые качества не влияет – через неё успешно прошли уже два процессора, сегодняшний экземпляр будет третьим. Ничего сложного в конструкции формы нет, по принципу работы она похожа на выдвижной ящик стола. Основной момент – точно подогнать все детали внутренней и внешней частей так, чтобы исключить перемещения процессора внутри формы.

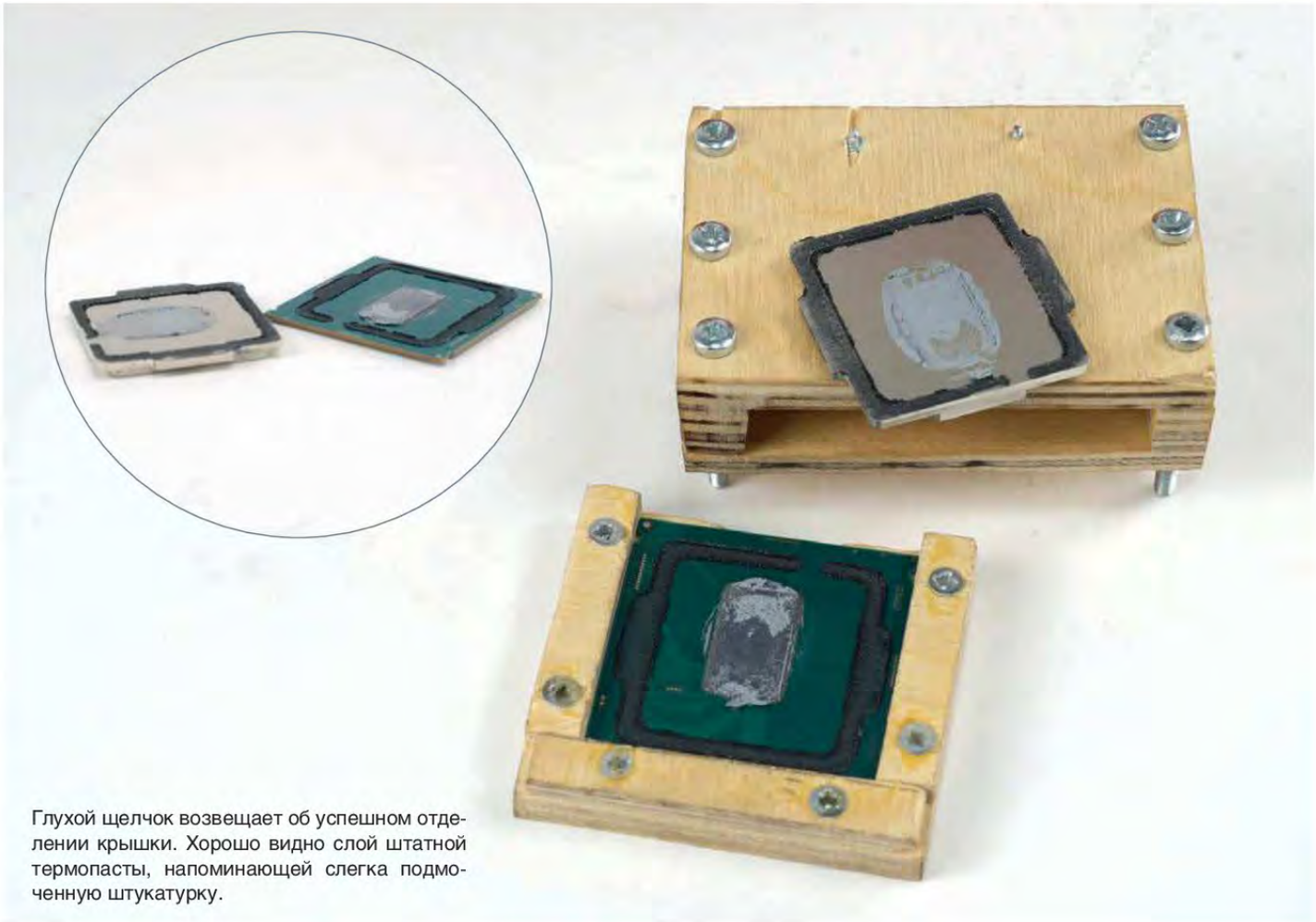


Перед скальпированием медленно разогреваем крышку процессора строительным феном до 70–80 градусов, это несколько снизит прочность герметика. Регулятор температуры выставляем на 100–130 градусов, периодически контролируя нагрев крышки.



После укладываем процессор в форму, центрируем её в тисках и начинаем медленно и равномерно сдвигать губки.

ЗАВИСИМОСТЬ ТЕМПЕРАТУРЫ ПРОЦЕССОРА ОТ ТЕРМОИНТЕРФЕЙСА И НАПРЯЖЕНИЯ ПИТАНИЯ				
Напряжение на процессоре (Vcore)	I7-8700K штатная термопаста	I7-8700K @ 4,8 ГГц штатная термопаста	I7-8700K жидкий металл	I7-8700K @ 4,8 ГГц жидкий металл
1,2 В	76	-	55	59
1,21 В	77	-	55	60
1,215 В	79	89	56	61
1,22 В	79	90	56	61
1,225 В	80	92	56	61
1,23 В	80	94	57	62
1,235 В	82	97	57	62
1,24 В	84	99	57	62
1,245 В	85	99	58	63
1,25 В	86	99	58	63



Глухой щелчок возвещает об успешном отделении крышки. Хорошо видно слой штатной термопасты, напоминающей слегка подмоченную штукатурку.

Заменять её будем на жидкий металл Coollaboratory Liquid PRO, его теплопроводность значительно выше, чем у обычных термопаст от Thermalright, Noctua, Arctic Cooling и других уважаемых вендоров.

Но перед этим провёдем ряд очистных и зачистных мероприятий.

Сперва поможем себе – с внешней стороны вдоль отпечатков контура кристалла на термопасте проводим острым концом лезвия. Припуск – миллиметр, нажим минимальный. Этот нацарапанный прямоугольник очень пригодится при нанесении нового термоинтерфейса.

Смываем штатную термопасту салфеткой, смоченной в бензине, обезжиривателе или растворителе. Остатки черного герметика удаляем лезвием, и тут нужна предельная аккуратность – под тонким слоем лака на подложке тонкие проводники, повреждение которых недопустимо. Поэтому важно использовать новые лезвия с идеальной режущей кромкой и контролировать направление реза.

Рекомендуем в профилактических целях проверить зазор между крышкой и основанием – в идеале должна быть пара десятых долей миллиметра по всему периметру, а крышка должна висеть на кристалле. Если зазор неровный или в некоторых точках отсутствует, подправьте крышку на широком напильнике или наждачной бумаге «пятисотке», уложенной на стекло.

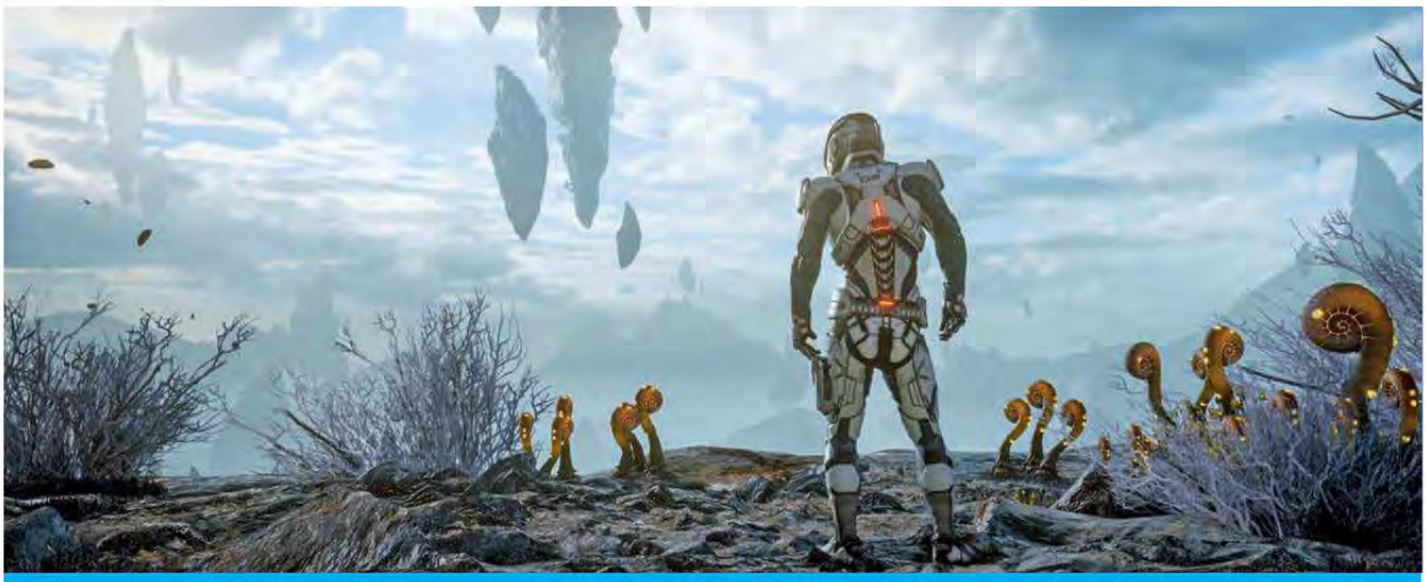
ЗАВИСИМОСТЬ ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЯ СИСТЕМЫ С 8700K @ 5 ГГЦ В PRIME95 ОТ VCORE

Напряжение на процессоре (Vcore)	Энергопотребление ПК
1,2 В	179 Вт
1,235 В	184 Вт
1,275 В	220 Вт
1,295 В	228 Вт
1,315 В	235 Вт
1,335 В	249 Вт

Разгон после скальпа

Результат налицо. На 4,8 ГГц температура в BIOS всего на градус выше комнатной. Мало того, для покорения этой частоты достаточно 1,21 В, а температура под нагрузкой – 60 градусов. А это значит, что можно двигаться дальше, к заветным 5 ГГц.

Наш «камень» их взял при 1,245 В, максимальная температура всего 63 градуса. Выморозив радиатор кулера, мы скинули температуру еще на 15 градусов и смогли уложиться в 1,235 В, что для процессора вообще идеально.



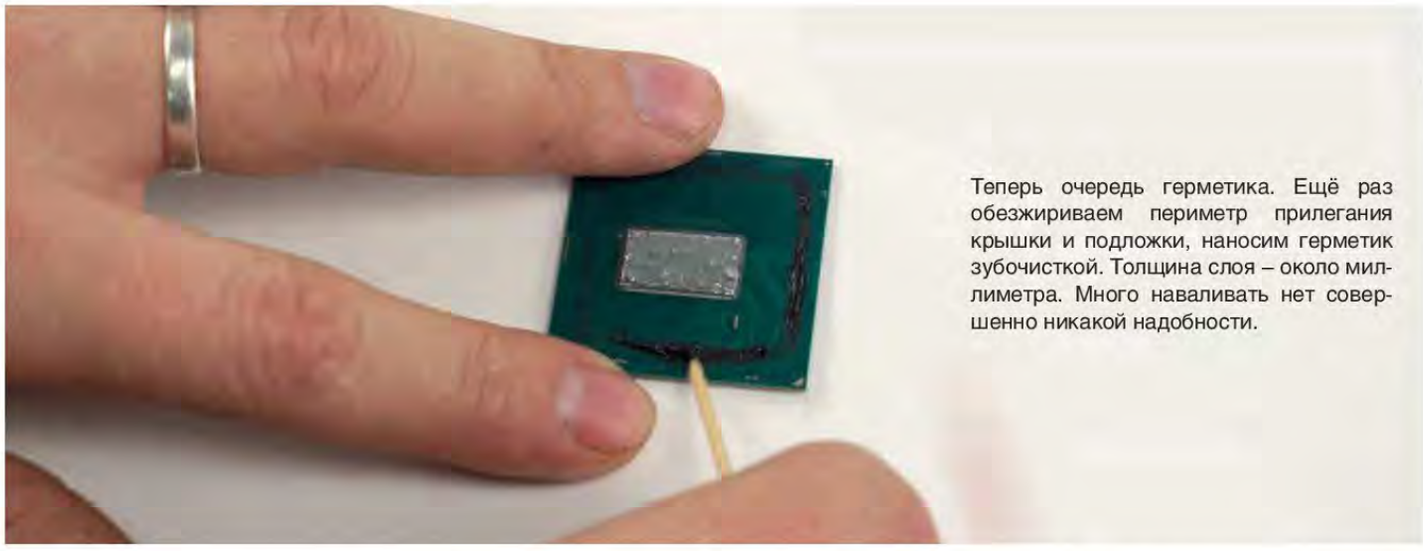
ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (AVG. FPS / MIN. FPS)

Battlefield 1			
2560 x 1440			
High	134 / 123	137 / 125	138 / 128
Ultra	121 / 107	123 / 112	125 / 115
1920 x 1080			
High	174 / 155	176 / 159	178 / 160
Ultra	157 / 144	159 / 150	161 / 151
Total War: WARHAMMER II			
2560 x 1440			
High	102 / 93	104 / 96	104 / 94
Ultra	79 / 72	79 / 73	79 / 72
1920 x 1080			
High	153 / 139	153 / 136	153 / 136
Ultra	112 / 102	112 / 101	112 / 102
For Honor			
2560 x 1440			
High	146 / 81	154 / 127	157 / 125
Very High	119 / 77	127 / 103	130 / 105
1920 x 1080			
High	242 / 116	242 / 189	240 / 190
Very High	182 / 91	186 / 145	186 / 147
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands			
2560 x 1440			
Very High	86 / 74	87 / 77	87 / 77
Ultra	58 / 51	58 / 49	59 / 51
1920 x 1080			
Very High	111 / 98	111 / 97	111 / 96
Ultra	72 / 63	73 / 61	72 / 63
DiRT 4			
2560 x 1440			
High	208 / 177	211 / 189	214 / 188
Ultra	151 / 125	153 / 124	153 / 126
1920 x 1080			
High	216 / 177	223 / 191	228 / 194
Ultra	194 / 162	196 / 165	196 / 167
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS			
2560 x 1440			
High	126 / 107	133 / 122	135 / 123
Ultra	95 / 81	95 / 87	96 / 87
1920 x 1080			
High	144 / 140	143 / 139	144 / 140
Ultra	139 / 119	140 / 125	138 / 126
Mass Effect: Andromeda			
2560 x 1440			
High	138 / 116	140 / 121	141 / 122
Ultra	94 / 79	95 / 80	95 / 80
1920 x 1080			
High	147 / 127	147 / 125	148 / 125
Ultra	137 / 112	137 / 112	137 / 112

Без фанатизма – снять нужно явные неровности плюс десятую долю миллиметра.

Защищаем контакты на подложке от случайного соприкосновения с жидким металлом. Сделать это можно суперклеем или лаком, небольшой капли будет достаточно. Для быстрой сушки используем строительный фен, настроенный на минимальную температуру.

Дело за жидким металлом. Наносится он на обе сопрягаемые поверхности, тщательно очищенные и обезжиренные. Расход минимальный, жидкий металл равномерно распределяется по поверхностям иглой шприца или крохотным ватным тампоном. Важно добиться почти полного смачивания по всей площади кристалла.



Теперь очередь герметика. Ещё раз обезжириваем периметр прилегания крышки и подложки, наносим герметик зубочисткой. Толщина слоя – около миллиметра. Много наваливать нет совершенно никакой надобности.

Настал последний ответственный момент. Внимательно проверяем слой жидкого металла на отсутствие малейших загрязнений, правильную ориентацию крышки относительно кристалла и совмещаем их. Первый прижим – пальцами, строго по вертикальной оси через геометрический центр кристалла. Контролируем боковые зазоры – крышка не должна съехать с подложки. Это, конечно, удобнее делать центрирующей накладкой, которую заранее можно вырезать из любого плотного материала, но мы обошлись собственным глазомером.

Далее – прижим на сутки струбциной или прищепкой с усилием килограмм-полтора, направленным строго через геометрический центр кристалла. Для защиты конденсаторов на обратной стороне процессора удобно использовать одну из частей формы, в ней есть соответствующий вырез.

Скорость схватывания герметика – миллиметр в сутки. Всё это время важен периодический контроль положения крышки относительно подложки, после установки в сокет через неё будет передаваться прижимное усилие.

Спустя 24–36 часов уже можно ставить процессор в разъём. Почему бы не использовать сокет сразу для прижима? При защелкивании скобы кромки внешней металлической рамки стремятся сдвинуть крышку. Застывший герметик легко сопротивляется усилию, на жидком же крышка «поплывет».

ПРОЦЕССОРНЫЕ ТЕСТЫ		
i7-8700K	i7-8700K @ 4,8 ГГц	i7-8700K @ 5 ГГц
3ds Max 2017		
Рендеринг сцены (V-Ray), с (меньше – лучше)		
1,275 В	220 Вт	
1,295 В	228 Вт	
1,315 В	235 Вт	
1,335 В	249 Вт	
211	180	177
Photoshop CS6		
Наложение фильтров, с (меньше – лучше)		
155	140	137
Media Coder .264		
Кодирование видео MPEG2 ->MPEG4 (H.264), (меньше – лучше)		
129	122	117
Cinebench R15		
1370	1535	1614
7zip		
Rate, MIPS		
38320	41579	43166
WinRar 5.10		
Скорость архивирования, КБ/с		
16384	16772	17409
Corona 1.3		
Время рендеринга, с (меньше – лучше)		
152	138	133
V-Ray Benchmark		
Время рендеринга, с (меньше – лучше)		
93	83	78
Zbrush 4R7 P3		
Время рендеринга (Best, 4x SS), с (меньше – лучше)		
109	96	93

ПРОЦЕССОРНЫЕ ТЕСТЫ			
	i7-8700K	i7-8700K @ 4,8 ГГц	i7-8700K @ 5 ГГц
	SVPmark 3.0.3		
	Индекс производительности		
Decode Video	28	28	28,23
Vector Search	3	3,36	3,47
Frame Composition	5,63	5,63	5,61
	GeekBench 4.2.0		
	Индекс производительности		
Multi-core CPU	23338	24964	25995
AES (multi-core)	14434	14973	14612
	SPECwpc 2.1		
	Индекс производительности		
Media and Entertainment	3,02	3,26	3,31
Product Development	2,05	2,16	2,18

Выражаем благодарность компаниям «Ситилинк» и Western Digital за предоставленное для тестов оборудование.

Конфигурация системы

ПРОЦЕССОР:
Intel Core i7-8700K
КУЛЕР:
DEEPCOOL MAELSTROM 240
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:
ASUS ROG MAXIMUS X HERO
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:
2x DDR4-2133 8 ГБ KINGSTON
HyperX FURY Black Series HX421C14FB2K2/16
ВИДЕОКАРТА:
MSI GeForce GTX 1080 Ti LIGHTNING Z
НАКОПИТЕЛЬ 1:
SSD WDS250G2B0A-00SM50 240 ГБ
НАКОПИТЕЛЬ 2:
HDD WD1003FZEX-00K3CA0 1ТБ
БЛОК ПИТАНИЯ:
ACCORD GOLD ACC-850W-80G 850Вт

Результаты тестов

Давайте теперь посмотрим, что нам это дало. В играх средний fps по сравнению со стоком вырос всего на 2%. Минимальный, если не считать аномального скачка в For Honor, поднялся на три.

С приложениями не всё гладко. Те, что могут использовать 12 потоков, получили 10–20% производительности. Те, кто не умеет, всего 1–4%. Почему? Разницу компенсировал встроенный Turbo Boost, который поднимает частоту до 4,5–4,7 ГГц.

Для большинства сценариев скальп топовому процессору не нужен, базовых частот хватает и на игры, и на рабочие задачи. Мало того, под хорошим кулером получаются ещё и нормальные температуры.

Когда же стоит менять термопасту? Когда вам критичны плюс 10–15% производительности и ради них вы готовы потерять гарантию и рискнуть жизнью процессора. В остальных случаях мы этого делать не советуем, так как риск всё же есть. И пусть сам процесс прост и недорог, во время скальпа можно погнуть подложку, прорезать дорожки, расколоть сам кристалл, сдернуть конденсаторы, плохо наложить термоинтерфейс и многое другое. ● *Ильяс Шакиров*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материнская плата:** Acer Predator P09-900 (Intel X299 Express)
- **Процессор:** Intel Core i9-7900X (10 ядер, 20 потоков, 3,3–4 ГГц, L3-кэш 13,75 МБ)
- **Оперативная память:** 4x 16 ГБ DDR4-2400 МГц (Kingston ACR26D4U9D8MH-16)
- **Система хранения данных:** 512 ГБ SSD NVMe (Intel SSDPEKKW512G7) + 3 ТБ HDD (Seagate ST3000DM008)
- **Видеокарты:** 2x NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti (11 ГБ GDDR5X)
- **Дополнительно:** мышь, клавиатура, управляемая подсветка, программа управления Predator Sense
- **Габариты:** 64,3x29,9x70 см
- **Цена на апрель 2018 года:** 400 000 рублей ($6500)

ТЕСТ ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРА PREDATOR ORION 9000

Зачем нам две GeForce GTX 1080 Ti, или жива ли технология SLI?

Мы давно хотели устроить тест вроде «две 1080 Ti vs. 4K», но то дефицит карт мешал, то звёзды неправильно выстраивались. Сегодня всё сошлось. Acer прислала компьютер с двумя *одинаковыми* NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti, ну а мы протестировали его в 4K и получили ответы сразу на два вопроса: какую прибавку сегодня даёт вторая карта и актуален ли SLI. Но для начала – о компьютере.

Знакомимся

Поставляется он в огромной коробке и комплектуется игровой клавиатурой и мышкой. Сам системник – топовая сборка в оригинальном корпусе. Визуально перед нами полноценный Full Tower. «Визуально» – потому что в базе лежит чуть увеличенный Middle Tower, раздутый пластиковыми накладками. Снизу корпус приподняли на восемь сантиметров, сверху накинули еще шесть и организовали место для вентиляторов. Спереди и сзади добавили по 12–15 см, что позволило защитить порты ввода/вывода и украсить лицевую панель.

Последняя получилась интересной. Сверху всё стандартно: крупная кнопка питания, светящийся логотип и откидывающаяся крышка DVD-привода. А вот нижняя часть имеет настраиваемую подсветку, выкидной крючок для наушников и оригинально оформленные вентиляционные решетки. Их разместили на значительном расстоянии от вертушек и создали приятный глазу тунельный эффект.

Интересно выглядят и боковые крышки. Держатся они не на салазках, как обычно, а на защелках, и откидываются в стороны. Порцию оригинальностей получила и крыша. Помимо набора из четырёх USB 3.0 и аудиоджеков ей достались кнопка Turbo, съёмная вентиляционная решетка и пара мощных ручек. И последние – это не украшение. Они вмонтированы в базу корпуса, и за них реально можно переносить компьютер. Еще один подарок – сдвоенное колесо сзади, с которым гораздо проще вытаскивать системник из-под стола.

Железо

Внутри всё оформлено чуть спокойнее. Материнская плата сделана под Acer – это X299 с настраиваемой подсветкой, четырьмя PCIe x16, шестью SATA Rev. 3 и парой M.2, скрытых под алюминиевой пластиной.

Оперативка стандартная – четыре планки по 16 ГБ, частотой 2400 МГц. Видеокарты здесь – это две турбинные 1080 Ti под пластиковым кожухом, объединенные SLI-мостиком с логотипом Predator.

Накопителей в системе два. Основной – это Intel 600P на 512 ГБ. Спрятан он под первой видеокартой и в системе разбит на два раздела: один под Windows 10, другой – под программы и игры. Еще один накопитель – классический Seagate на 3 ТБ. Он расположен за материнской платой в специальном отсеке. При желании сюда можно добавить еще один HDD, а также поставить до четырёх SSD на 2,5 дюйма. Бал же правит Core i9-7900X – десятиядерник на Kaby Lake с поддержкой Hyper-Threading и частотой от 3,3 до 4,3 ГГц. Питается всё это от киловаттного БП, прикрытого пластиковой заглушкой. Провода разведены очень аккуратно как с лицевой, так и с оборотной стороны.

Что же касается охлаждения, то на процессоре стоит 240-миллиметровая СВО от Cooler Master. Заметим, что схему крепления Acer выбрала необычную. Радиатор закреплён на крыше, а две стодвадцатки стоят не под, а над ним, из-за чего скорость вертушек приходится увеличивать.

Остальное охлаждение набрано одним 120-миллиметровым вентилятором сзади и двумя 140-миллиметровками спереди. Часть свежего воздуха перенаправляется за материнскую плату, чтобы охлаждать накопители. Acer называет эту схему Ice Tunnel 2.0.

Что же касается работы компьютера, то к стабильности системы и частотам претензий нет. За неделю тестов мы не увидели ни единого глюка или зависания. При этом процессор в стандарте спокойно брал 4 ГГц по всем ядрам и держался в пределах 65°C.

ПРОЦЕССОРНЫЕ ТЕСТЫ
3ds Max 2017
Рендеринг сцены (V-Ray), с (меньше – лучше)
Acer Predator Orion 9000
129,6
Photoshop CS6
Наложение фильтров, с (меньше – лучше)
153
Media Coder .264
Кодирование видео MPEG2 ->MPEG4 (H.264), с (меньше – лучше)
Core i7-8700K
100
Cinebench R15
2183
7zip
Rate, MIPS
Core i7-8700K
58 782
WinRar 5.10
Скорость архивирования, КБ/с
22 505
Corona 1.3
Время рендеринга, с (меньше – лучше)
Core i7-8700K
95
V-Ray Benchmark
Время рендеринга, с (меньше – лучше)
57
Zbrush 4R7 P3
Время рендеринга (Best, 4x SS), с (меньше – лучше)
Core i7-8700K
180

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (AVG. FPS / 1%)

	GTX 1080 Ti	2x GTX 1080 Ti
Assassin's Creed: Origins		
1920x1080		
VeryLow	132 / 97	–
VeryHigh	97 / 73	–
SuperHigh	90 / 68	–
2560x1440		
VeryHigh	78 / 64	–
SuperHigh	73 / 62	–
3840x2160		
VeryHigh	50 / 42	–
SuperHigh	48 / 41	–
Battlefield 1		
1920x1080		
Low	190 / 121	192 / 109
High	163 / 95	165 / 102
Ultra	155 / 95	154 / 103
2560x1440		
High	131 / 87	147 / 64
Ultra	122 / 84	145 / 59
3840x2160		
High	72 / 58	119 / 58
Ultra	67 / 55	114 / 56
Far Cry 5		
1920x1080		
Low	127 / 99	116 / 85
High	108 / 85	102 / 76
Maximum	102 / 78	95 / 71
2560x1440		
High	80 / 65	94 / 74
Maximum	76 / 64	90 / 70
3840x2160		
High	42 / 35	64 / 48
Maximum	39 / 34	61 / 46
For Honor		
1920x1080		
Low	152 / 118	153 / 114
High	152 / 125	151 / 111
VeryHigh	152 / 123	151 / 114
2560x1440		
High	147 / 119	152 / 103
VeryHigh	126 / 101	151 / 99
3840x2160		
High	77 / 63	130 / 89
VeryHigh	76 / 62	105 / 82

	GTX 1080 Ti	2x GTX 1080 Ti
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS		
1920x1080		
VeryLow	135 / 84	–
High	133 / 77	–
Ultra	115/ 62	–
2560x1440		
High	121/ 75	–
Ultra	87 / 48	–
3840x2160		
High	70 / 51	–
Ultra	50 / 31	–
Total War: WARHAMMER II		
1920x1080		
Low	218 / 81	260 / 51
High	128 / 40	109 / 25
Maximum	92 / 27	88 /19
2560x1440		
High	95 / 41	118 / 32
Maximum	74 / 46	92 / 23
3840x2160		
High	51 / 46	91 / 53
Maximum	42 / 37	72 / 43
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands		
1920x1080		
Low	169 / 125	170 / 131
VeryLow	109 / 89	103 / 42
Ultra	70 / 58	76 / 33
2560x1440		
VeryLow	83 / 70	83 / 36
Ultra	57 / 46	73 / 31
3840x2160		
VeryLow	53 / 42	57 / 29
Ultra	37 / 28	56 / 26

В принципе, прыти ему можно и добавить. Кнопка Turbo фиксирует частоту на 4,1 ГГц, а через программу Predator Sense её можно догнать до 4,3 ГГц. Но в таком случае слишком сильно разгоняются вентиляторы и приходится снимать верхнюю решётку, чтобы снизить уровень шума (решетка над вентиляторами разбивает один мощный поток на много мелких, отсюда – лишние завихрения и характерный шум).

А вот 1080 Ti в тандеме как-то несладко. Разгоняясь почти до 1800 МГц, верхняя плата легко доходит до 85 градусов, в то время как нижняя держится на уровне 63–65.

Результаты

Что касается рабочих задач, то с ними полный порядок. i9-7900X на 4 ГГц – идеальное решение почти для всех задач рендеринга и работы с видео. Со SLI же история следующая. Поддержку двух карт в игры добавляют всё реже и реже. Так, к примеру, без нативного SLI оставили **Assassin's Creed: Origins**, второй **Wolfenstein**, **PUBG** и **Kingdom Come**.

Впрочем, списывать SLI со счетов рано. Многие игры с ним ещё работают и показывают приличный прирост производительности. **Wildlands** в 4K прибавила почти 30%, **For Honor** и **Far Cry 5** – 55%, а **Battlefield 1** и второй **Warhammer** выросли на 68 и 75%. В fps это значит, что все названные игры перешагнули планку в 60 кадров, а некоторые перевалили за сотню без намёка на фризы.

По поводу последних, кстати. Хотя в наших таблицах указан 1%, не обращайте внимания. В SLI FRAPS безбожно ошибается и прописывает слишком много медленных кадров, из-за которых страдает даже средний fps на Full HD и QHD.

Относительно SLI вывод у нас такой: интерес к теме потихоньку сходит на нет, и вторую видеокарту стоит ставить только в самые дорогие сборки, где уже есть 1080 Ti. Собирать же тандем из 1080 или 1070, на наш вкус, не стоит, лучше купить более мощную видеокарту.

Ну а что касается самого компьютера Acer, то здесь всё просто. Это очень дорогое, но стопроцентно рабочее заводское решение с гарантией производителя. ● *Дмитрий Колганов*

ACER NITRO 5 SPIN

Тест ноутбука-трансформера с Windows 10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, 1920x1080, IPS
- **Процессор:** Intel Core i5-8250U, (4 ядра, 8 потоков, 1,6–3,4 ГГц, 15 Вт)
- **Память:** 8 ГБ DDR4-2400
- **Видеокарта:** Intel UHD Graphics 620, NVIDIA GeForce GTX 1050 (1721 МГц, 4 ГБ GDDR5)
- **Дисковая подсистема:** HDD 1 ТБ WD Blue WD10SPZX-21Z10T0
- **Звук:** HD Audio
- **Связь:** Wi-Fi 802.11ac Atheros QCA6174A, Bluetooth 4.1
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, USB 2.0, HDMI, USB 3.1 Type-C, SD-ридер
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры
- **Комплектация:** зарядка, инструкция
- **Батарея:** Li-Ion, 50,7 Втч (3320 мАч)
- **Габариты:** 38,1x25,8x1,8 см
- **Вес:** 2,2 кг
- **Цена на апрель 2018 года:** 70 000 рублей ($1076)

Ноутбуки-трансформеры выпускаются уже давно, но их всегда позиционировали как офисно-рабочие машинки. **Acer** пошла другим путем, свой **Nitro 5 Spin** она представляет как игровой ноутбук-планшет и предлагает его по очень вкусной для такого формата цене. Давайте посмотрим, что получилось.

Внешний вид

Оформлен ноутбук в строго-игровом стиле – матово-черный корпус правильной формы, слегка скругленные углы и несколько темно-красных полос по периметру клавиатуры. Основной материал – металл, который позволил уложить толщину устройства в два сантиметра. Для обычной модели это не достижение, но для «перевертыша» с сенсорным экраном и заявкой на игры – хороший показатель.

Сам экран – одно из основных достоинств модели. Под тачскрином стоит качественная IPS с разрешением Full HD и с широкими рамками в 18 мм, за которые можно крепко ухватиться в режиме планшета. И это, надо сказать, очень удачное решение, так как держать на весу двухкилограммовый ноутбук не так уж просто.

Управление

Клавиатура чуть утоплена в корпус, не прогибается, а сами клавиши широкие, с четким ходом, красной подсветкой и удалением друг от друга на 3,5 миллиметра. Что же касается тачпада, то это офисная панель-кнопка со встроенным сканером отпечатков пальцев. В играх она не так удобна, как варианты с двумя клавишами, но в офисной работе к ней вопросов нет.

ПЛАНШЕТ

Ноутбуки-планшеты выпускаются уже довольно давно, но удобны они стали только с переходом на Windows 10 с её **Windows Ink**. В ней появился полноценный «таблеточный» режим, в котором не просто меняется схема управления (появляются кнопки «назад» и «экранная клавиатура»), – многие приложения переходят на интерфейс, приспособленный для работы с пальцами. Сама же Windows очень адекватно реагирует на смену ориентации дисплея, прекрасно воспринимает нажатия пальцами и жесты скролла. Многие сторонние приложения тоже научились работать в непривычном для Windows режиме. Нормально к сенсору относятся и некоторые игры. Можно без проблем играть в **Civilization VI**, **Banner Saga**, **This is The Police** и даже **Divinity: Original Sin 2**.

Сама же Acer считает, что в режиме планшета можно играть и в совсем нетипичные проекты, подключив к компьютеру геймпад или мышку с клавиатурой. В таком случае ноутбук предлагается ставить в распор и использовать как компактный экран.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ (КАДРЫ В СЕКУНДУ)	
Photoshop CS6	
Обработка изображения (наложение фильтров)	294
SPECwpc 2.0	
Баллы	
Media and Entertainment	0,83
Product Development	1,1
Media Coder .264	
Время кодирования, секунды (меньше – лучше)	
MPEG2 3840x2160 29 Mbps (153 сек) в MPEG4 3840x2160 1090 Kbps AVC1	294
Cinebench R15	
Бенчмарк	
OpenGL, cb	99
CPU, fps	504
WinRar	
Бенчмарк, КБ/сек	5535
7Zip	
Бенчмарк, MIPS	
Rate	19349
GeekBench	
Баллы	
Single-core CPU	4162
Multi-core CPU	12540
AES single core	3898
AES multi-core	9580
Corona 1.3	
Время рендеринга, секунды (меньше – лучше)	
Бенчмарк	474
V-Ray Benchmark 1.0.6	
Время рендеринга, секунды (меньше – лучше)	
CPU	248
GPU	264

Чтобы превратить ноутбук в планшет, надо откинуть экран на 360°. Петли достаточно тугие, чтобы аппарат не раскрывался, а работать с тачскрином можно как пальцами, так и активным стилусом с поддержкой нескольких степеней нажатия. Заметим, для удобства на торцы выведена не только кнопка питания, но и качелька громкости. Плюс, чтобы избежать случайных нажатий, Acer прописала автоматическую блокировку клавиатуры и клавиш при переходе в режим «таблетки», а также смену каналов встроенной акустики (чтобы левый динамик в любом положении ноутбука оставался левым, а правый – правым).

Внутри

Работает ноутбук под управлением новенького **Core i5-8250U** частотой от 1,6 до 3,4 ГГц. Ядер у него четыре, и все поддерживают Hyper-Threading, что для i5 нехарактерно. Необычна тут и архитектура. По идее, восьмитысячник должен быть построен на Coffee Lake, но в данном случае используются Caby Lake. И судя по всему, для Intel такое совмещение архитектур и серий теперь будет нормой.

За графику же отвечают два чипа. В офисном режиме работает встроенная **UHD Graphics 620**, которой достаточно и для фильмов, и для приложений. В играх активируется **NVIDIA GeForce GTX 1050** с 4 ГБ видеопамяти и приличной частотой в 1721 МГц.

ТЕСТ БАТАРЕИ	
Чтение	6 ч 12 мин
Работа (браузер)	1 ч 57 мин
3D (игры)	54 мин

РИСУЕМ

Чтобы проверить, насколько удобно рисовать на этом ноутбуке, мы его отдали на три дня нашему штатному художнику-монтажёру. То, что он сумел нарисовать за это время, вы видите на картинке. А вот его впечатления.

*Производительности с лихвой хватает на **Photoshop** и **SketchBook**. Экран и стилус работают безупречно. Задержки минимальные, точность вполне комфортная, а за счет глянцевого покрытия матрицы кончик стилуса не тормозится при движении. Минусы, впрочем, тоже обнаружились: в режиме планшета ноутбук ощутимо прогревается, а для удобства рисования нужна перчатка, чтобы избежать случайных нажатий и улучшить скольжение. Ну и, конечно, в софте нужно перенастраивать доступ к основным функциям, так как клавиатура недоступна. В остальном – никаких вопросов.*

Охлаждает железо тонкий наборный радиатор с двумя теплотрубками. Его продувают два небольших вентилятора, забирая свежий воздух с нижней части и выбрасывая с заднего торца корпуса. Заметим, что в режиме таблетки воздуховоды не блокируются, так как между половинками специально оставили небольшую щель.

Остальные компоненты стандартны – 8 ГБ оперативки, жесткий диск на терабайт и звуковая система на базе Realtek с двумя динамиками. При желании

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (AVG. FPS/ MIN. FPS)	
Battlefield 1	
Medium	36 / 29
High	32 / 27
Ultra	29 / 21
War Thunder	
High	58 / 32
Maximum	59 / 31
Cinema	58 / 29
For Honor	
Medium	56 / 45
High	53 / 42
Ultra	41 / 30
World of Tanks	
High	57 / 31
Maximum	54 / 29
Ultra	44 / 23
DiRT 4	
Medium	76 / 66
High	65 / 46
Ultra	45 / 37
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	
Medium	27 / 17
High	35 / 16
Ultra	37 / 14

можно добавить твердотельник, под него есть слот M.2. А вот оперативку, к сожалению, ни нарастить, ни заменить не получится – чипы впаяны в материнку.

В работе

Теперь расскажем о производительности. В играх всё предсказуемо. Ноутбук без вопросов тянет, например, **DOTA 2** и **War Thunder**, а после экспериментов с настройками позволяет играть в тяжёлые проекты вроде **PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS** или **Battlefield 1**.

Что же касается рабочих задач, то офисные приложения даются безо всякого труда. Требовательные проекты вроде обработки графики, перекодирования видео и архивации уже составляют некоторую проблему для устройства. Что, впрочем, логично.

Процессор потребляет всего 25 Вт и под стресс-тестами легко поднимается до 96 градусов. Видеокарте живется легче – 79° под нагрузкой при частоте 1721 МГц. Отметим, что большую часть времени ноутбук ведет себя тихо и серьезно разгоняет вентиляторы только под 3D-нагрузкой.

Nitro 5 Spin – это не просто игровая машина начального уровня, но и серьезный рабочий инструмент. В пользу этого говорят отличный внешний вид, небольшой вес, долгая работа от батареи и отличный экран в комплекте с активным стилусом. Ну и, конечно, самое главное, Nitro 5 Spin стоит примерно на 20 000 рублей дешевле прямых конкурентов. ● *Ильяс Шакиров*

МОБИЛЬНЫЙ CORE I9

Первые тесты на примере MSI GT75 8RG

В прошлом году **Intel** выпустила шестиядерные процессоры для массового сегмента. Теперь они добрались до ноутбуков, и сегодня мы протестируем **MSI GT75 8RG** – первый лэптоп на базе **Intel Core i9-8950HK**. Ну а чтобы не было скучно, мы сравним его с мобильным **i7-7700HQ** и домашним **Core i7-8700K**.

Введение

GT75 8RG – копия прошлогоднего **GT75VR**, только с новым процессором. Внешне это классическая игровая модель от MSI: корпус из шершавого пластика, внутри и на крышке – шлифованный металл, а из украшений – пара вставок и логотип, защищенный телефонным стеклом Gorilla Glass 3.

А вот размеры нетипичные. Толщина 6 см, вес 4,5 килограмма и вдобавок пара огромных блоков по 230 Вт, объединенных переходником. Понятное дело, каждый день подобную махину таскать с собой не будешь, но отвезти ее на дачу или взять на LAN-пати не проблема.

Собран ноутбук ладно. Пластик крепкий, детали плотно подогнаны, а панели укреплены мягкими проставками, чтобы не шатались и не прогибались. Разбирается система минуты за три. Выворачиваешь пять винтиков, отщелкиваешь дно, и железо как на ладони!

Управление

За управление отвечает классическая связка из клавиатуры и тачпада. Сенсорная панель чисто игровая: большая, утопленная в корпус, с двумя раздельными кнопками и приятной подсветкой.

Клавиатура же механическая. Но не чужеродная для ноутбуков Cherry MX, а совершенно новая модель на переключателях Kailh Low Profile. Главный элемент – пластина – у них стоит не вертикально, а горизонтально. Это позволило вписать клавиатуру в стандартные габариты и не потерять ощущение механики с ее четким ходом, кликом и собственным контактом под каждой клавишей.

Понятное дело, не обошлось без подсветки. Каждая клавиша получила независимую RGB-группу, которой можно задать свой цвет или анимацию. А для некоторых игр MSI добавила, так сказать, функциональную составляющую. К примеру, в **PUBG** подсветка ряда F1–F12 показывает уровень здоровья, а в **CS:GO** отмечает количество патронов в обойме. Самостоятельно привязать это к другим играм нельзя, но в **SteelSeries Engine** можно перенастроить сами кнопки: назначить нужную комбинацию или записать макрос.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма, 3840x2160, IPS, 60 Гц
- **Процессор:** Intel Core i9-8950HK, 6 ядер/12 потоков, 2,9–4,8 ГГц, 45 Вт TDP
- **Память:** 32 ГБ DDR4-2400
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 1080, 1566-1733/ 10 000 МГц, 8 ГБ GDDR5
- **Дисковая подсистема:** 2x 256 ГБ SSD RAID0, 1 ТБ HDD HGST HTS721010A9E630
- **Звук:** ESS Sabre + Realtek
- **Связь:** Aquantia AQtion 10Gbit, Killer Wi-Fi 802.11ac 1535, Bluetooth 4.2
- **Разъемы:** 5x USB 3.0, USB 3.1 Type-C, 4x 3,5-мм джек, Mini DisplayPort, HDMI, LAN
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры
- **Комплектация:** зарядка, инструкция
- **Батарея:** 5225 мА·ч
- **Габариты:** 42,8x31x5,8 см
- **Вес:** 4,6 кг
- **Цена на апрель 2018 года:** 273 000 рублей ($4550)

ПРОЦЕССОРНЫЕ ТЕСТЫ		
Core i7-8700K	Core i9-8950HK	Core i7-7700HQ
3ds Max 2017		
Рендеринг сцены (V-Ray), с (меньше – лучше)		
208	316	390
Photoshop CS6		
Наложение фильтров, с (меньше – лучше)		
158	180	190
Media Coder .264		
Кодирование видео MPEG2 ->MPEG4 (H.264), (меньше – лучше)		
125	149	153
Cinebench R15		
1379	1124	740
7zip		
Rate, MIPS		
38 331	39 657	20 318
WinRar 5.10		
Скорость архивирования, КБ/с		
16 393	17 689	8105
Corona 1.3		
Время рендеринга, с (меньше – лучше)		
129	230	279
V-Ray Benchmark		
Время рендеринга, с (меньше – лучше)		
95	114	173
Zbrush 4R7 P3		
Время рендеринга (Best, 4x SS), с (меньше – лучше)		
94	154	192

В плюсы клавиатуре запишем и встроенную подставку под запястье. В ноутбуках мы видим такое впервые, и на практике это удобно.

Экран, звук и разъемы

В продаже можно встретить два варианта: с чисто игровой Full HD-матрицей экрана на 120 Гц и, позволим себе так выразиться, рабочей IPS на 4K и 60 Гц. Нам попалась вторая версия. Такая матрица подойдет не для всех игр, но для работы идеальна – после калибровки цвета укладываются в профессиональные нормы, а благодаря размеру (17,3 дюйма) матрица не боится низких разрешений.

Еще одна заслуга MSI – звук **Dynaudio**, состоящий из пары 0,82-дюймовых твитеров и 1,4-дюймового среднечастотника. Играют они громко и реально басовито. Обслуживает их чип **Realtek**, а вот звук для наушников формирует аудиофильский **ESS Sabre**. Гарнитура с ним играет чисто, а усилитель раскачивает модели до 50 Ом. Характер звучания правится в программе **Nahimic 2**, там же настраивается микрофон и активируется радар, который показывает, с какой стороны раздался выстрел.

Есть софт и для общего управления. В программе **Dragon Center** можно выбрать схему работы вентиляторов, звуковой профиль, подкорректировать производительность видеокарты и даже разогнать процессор. Многие параметры доступны с телефона: в приложении **Dragon App** отображаются температура процессора и графики, текущие частоты, а также счетчик fps.

И наконец, за сеть отвечают чипы Killer. За WiFi – вариант с поддержкой 802.11ac, за LAN – **Killer Multi**

GIG на базе 10-гигабайтного контроллера **Aquantia**. На сегодня это явно избыточно, но в будущем может пригодиться.

Железо

Во главе угла, как мы уже сказали, стоит новенький i9-8950HK. В цифрах перед нами шесть ядер Coffee Lake и дюжина потоков на частоте от 2,9 до 4,8 ГГц под Turbo Boost против 3,7 и 4,7 ГГц на домашнем i7-8700K. Не подводит и остальное. Оперативной памяти может быть до 64 ГБ, но в нашем случае стояло 32. Интересно, что планки располагаются с двух сторон от материнки. Пара слотов распаяна на нижней части, еще пара – под клавиатурой.

Система хранения набрана тремя накопителями: жесткий диск на терабайт и два SSD по 256 ГБ. Твердотельники сидят на NVMe, объединены в RAID 0 и в системе видятся как один диск со скоростью в пять раз выше, чем у обычных SATA. Отметим, что SSD охлаждаются: на них стоит небольшой медный радиатор с термопрокладкой. В обычной жизни это избыточно, но тем, кто гоняет твердотельники сутками, не помешает.

И наконец, видеокарта. В продаже есть три версии GT75: с одной или двумя GTX 1070 или с GTX 1080. У нас – последняя.

Охлаждение

Процессор накрыт собственной пластиной, и тепло с него отводят три трубки. На видеокарту приходятся еще шесть трубок и два теплосъёмника, которые накрывают сам GPU и подсистему питания. Соединено всё это с четырьмя крупными радиаторами, обдувающимися парой турбин. Воздух они забирают снизу и выводят его позади ноутбука и по бокам.

Схема получилась эффективной. Большую часть времени вентиляторы не работают, и в офисном режиме процессор держится на уровне 40–43°C. Под хорошей нагрузкой, в том же 3ds Max, он может подняться до 80–85°C, но, судя по тестам, это заложено самой MSI, так как турбины в этот момент запускаются на минимальных оборотах и лишь слегка шелестят.

Для тех, кому высокие температуры не по нраву, MSI вывела по правую сторону от клавиатуры кнопку разгона турбин, сбивающих «камень» до 63–65°C. Естественно, вентиляторы при этом уже отчетливо шумят, однако не раздражают.

Что же касается видеокарты, то GTX 1080 под нагрузкой может добираться до десктопных 1893 МГц и стабильно держит 1823 МГц. Температура на GPU при этом 83°C. Для домашнего чипа многовато, но для ноутбука вполне стандартное значение.

Отметим, кстати, что здесь, в отличие от GT75VR, встроенную в процессор графику в 8RG отключили, и даже на батарейке ноутбук всегда работает на GTX 1080. Как итог, в автономном режиме ноутбук живет скромные два часа, а под играми – 40–50 минут.

Игровые тесты

В Full HD ноутбук тянет любой современный проект с огромным запасом. Ниже 60 fps не опустился ни один, включая тяжеленный Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands. Хороши и 1%-ные показатели. Даже в Wildlands они не проваливались ниже 49 кадров, а в Assassin's Creed: Origins держались на 52 кадрах.

Уверенно ноутбук показал себя и в QHD. Ниже 60 средний fps упал только в Total War: WARHAMMER II и Wildlands. В редких же событиях самый низкий fps был у PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS. Но опять же

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (AVG. FPS (1%))

	MSI GT75VR 8RG	i7-8700K + GTX 1080
Assassin's Creed: Origins		
1920x1080		
VeryLow	92 (66)	122 (95)
Low	92 (65)	119 (93)
Medium	86 (65)	102 (79)
High	84 (60)	93 (73)
VeryHigh	81 (57)	85 (69)
2560x1440		
VeryLow	91 (65)	98 (78)
Low	89 (64)	96 (77)
Medium	81 (60)	79 (67)
High	74 (54)	71 (60)
VeryHigh	68 (50)	65 (55)
SuperHigh	64 (47)	61 (51)
3840x2160		
VeryLow	64 (51)	61 (52)
Low	64 (50)	60 (51)
Medium	51 (42)	49 (41)
High	45 (36)	42 (35)
VeryHigh	40 (33)	38 (32)
SuperHigh	39 (32)	37 (31)
Battlefield 1		
1920x1080		
Low	186 (111)	
Medium	169 (100)	
High	146 (89)	135 (112)
Ultra	137 (84)	123 (100)
2560x1440		
Low	176 (103)	
Medium	148 (83)	
High	117 (71)	105 (89)
Ultra	108 (67)	98 (82)
3840x2160		
Low	120 (72)	
Medium	87 (62)	
High	66 (51)	57 (49)
Ultra	63 (49)	55 (47)
Far Cry 5		
1920x1080		
Low	133 (99)	129 (99)
Medium	120 (75)	116 (96)
High	115 (79)	108 (86)
Maximum	109 (77)	103 (83)
2560x1440		
Low	102 (75)	96 (79)
Medium	90 (61)	86 (70)
High	84 (59)	81 (68)
Maximum	80 (60)	76 (64)
3840x2160		
Low	52 (41)	51 (42)
Medium	46 (39)	46 (36)
High	44 (36)	42 (35)
Maximum	41 (34)	40 (34)

	MSI GT75VR 8RG	i7-8700K + GTX 1080
For Honor		
1920x1080		
Low	258 (61)	276 (213)
Medium	188 (105)	185 (150)
High	178 (87)	177 (142)
VeryHigh	137 (61)	136 (106)
2560x1440		
Low	179 (128)	180 (142)
Medium	116 (61)	118 (95)
High	110 (60)	112 (90)
VeryHigh	91 (60)	93 (75)
3840x2160		
Low	86 (59)	97 (72)
Medium	57 (46)	59 (47)
High	55 (44)	57 (46)
VeryHigh	46 (37)	47 (38)
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS		
1920x1080		
VeryLow	136 (82)	140 (98)
Low	129 (73)	140 (97)
Medium	132 (80)	139 (95)
High	125 (83)	131 (89)
Ultra	90 (45)	101 (48)
2560x1440		
VeryLow	121 (82)	129 (83)
Low	107 (72)	117 (77)
Medium	100 (67)	110 (77)
High	93 (62)	102 (69)
Ultra	64 (34)	75 (38)
3840x2160		
VeryLow	70 (46)	86 (54)
Low	57 (39)	70 (45)
Medium	51 (36)	63 (43)
High	45 (31)	55 (36)
Ultra	32 (19)	42 (22)
Total War: WARHAMMER II		
1920x1080		
Low	179 (144)	151 (130)
Medium	150 (114)	126 (104)
High	113 (91)	96 (80)
Maximum	78 (64)	70 (57)
2560x1440		
Low	117 (87)	106 (93)
Medium	97 (75)	87 (74)
High	75 (63)	68(58)
Maximum	56 (46)	51 (43)
3840x2160		
Low	58 (49)	55 (49)
Medium	46 (40)	45 (40)
High	38 (34)	37 (32)
Maximum	31 (27)	30 (26)
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands		
1920x1080		
Low	157 (117)	157 (128)
Medium	117 (93)	112 (94)
High	109 (86)	102 (86)
VeryLow	94 (76)	87 (73)
Ultra	60 (49)	56 (46)
2560x1440		
Low	119 (93)	114 (89)
Medium	88 (71)	82 (62)
High	81 (65)	76 (63)
VeryLow	71 (57)	67 (55)
Ultra	47 (37)	45 (36)
3840x2160		
Low	68 (48)	68 (48)
Medium	50 (37)	49 (37)
High	46 (34)	45 (34)
VeryLow	41 ((31)	40 (31)
Ultra	28 (22)	28 (21)

ПРОЦЕССОРНЫЕ ТЕСТЫ		
Core i7-8700K	Core i9-8950HK	Core i7-7700HQ
SPECwpc 2.1		
Индекс производительности		
3,02	1,67	1,2
2,05	1,25	0,88
SVPmark 3.0.3		
Индекс производительности		
28	22,65	18,87
3	2,2	1,64
5,63	5,91	4,68
GeekBench 4.2.0		
Индекс производительности		
23338	21314	14538
14434	14268	13756

речь идет о 34 кадрах, что хоть и на грани дозволенного, однако вполне играбельно.

А вот в 4K одной GTX 1080 уже приходится нелегко. На максимальных настройках случаются фризы, да и средний fps держится на уровне 40–45 кадров. Для одиночного проекта вроде Assassin's Creed: Origins это еще приемлемо, но в том же PUBG уже не очень.

Впрочем, для GTX 1080 результаты в QHD и 4K более чем естественны. Как мы уже сказали, специально для этого теста мы собрали и протестировали систему на домашнем Core i7-8700K и GTX 1080 FE. Чтобы уравнять шансы, мы поставили в наш компьютер 32 ГБ DDR 4, а все игры залили на 500-гигабайтный NVMe от OCZ.

Итог такого сравнения очень интересен. В Assassin's Creed: Origins, For Honor и PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUND компьютер вырывается вперед как по среднему, так и по 1%-ному fps. Отрыв, правда уложился в 4–12%.

А вот в Battlefield 1, Far Cry 5, Total War: WARHAMMER II и Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands ситуация меняется на противоположную. Домашний компьютер умудряется отставать на те же 4–11%. Почему? Скорее всего, дело в частотах видеокарты. Стоковая GTX 1080 поднимается в среднем до 1780, против 1850 МГц у ноутбука.

Процессорные тесты

Зато по частотам процессора домашний компьютер, конечно, вне конкуренции. Под нагрузкой i7-8700K не опускается ниже 4,2 ГГц по всем ядрам. Мобильный i9-8950HK держит 3,2–3,6 ГГц и лишь в начале теста пробует поработать на 4,5 ГГц. Не спасает тут и разблокированный множитель. Его можно приподнять и дать кристаллу 4,6 ГГц, но зафиксировать эту частоту не получится. Мало того, мобильный i9 жестко настроен на сброс частот в критических ситуациях. Так, к примеру, мы не смогли прогнать стандартный Prime95. При его запуске процессор сразу падал до 2,5 ГГц при 0,9 В.

Словом, в рабочих задачах мобильный i9 отстает на те самые «потерянные» 600–1000 МГц, то есть на 15–35%, в зависимости от приложения. К результатам домашнего «камня» ноутбук приближается лишь в задачах архивирования с помощью 7Zip и WinRar.

Впрочем, для ноутбука и это достижение. Если сравнить GT75 с моделью на прошлогоднем мобильном Core i7-7700HQ, то при полной загрузке всех ядер прибавка к производительности может колебаться от 5 до 50%. И это уже очень внушительно.

Шестиядерный «камень» в ноутбуке – это очень здорово. Как вы сами видите по тестам, он позволяет на равных конкурировать с домашними компьютерами в играх и ставит точку в разговорах типа «игровых ноутбуков не бывает».

Хорош шестиядерный «камень» и в рабочих задачах. Конечно, не чета десктопному, но прошлый топ в лице i7-7700HQ он обгоняет более чем уверенно. Кстати, шесть ядер получат не только i9 в самых дорогих ноутбуках, но и мобильные i7, которые будут ставиться в более демократичные по цене машины.

Что же касается нашего ноутбука, то придраться мы можем только к совершенно неудобной системе зарядки и уменьшенному NumPad. В остальном это одна из самых интересных машин на рынке, да еще и со вполне конкурентной ценой. Версии на одной 1070 начинаются со 180 000 рублей. *Дмитрий Колганов*